掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.192

专题企划

ACG中的脚本外因子

由死亡FLAG说开去

特快专递

DJ Max Technika Tune PSV

全职猎人 奇迹冒险 PSP

SD高达G世纪 超世界 PSP

电波人RPG2 3DS

研究中心

战国无双 编年史 2nd 3DS

恶魔召唤师 灵魂黑客 3DS

攻略透解

启[illegible]者 PSP

召唤之夜3 PSP

伊苏 塞尔塞塔的树海 PSV

赠品



《偶像大师》角色海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年11月2日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第194辑上公布，敬请关注。

大奖



1名 北通动力堡垒移动电源BTP－6375



1名 北通潘多拉智能双核手柄

幸运奖



1名 北通原生铜HDMI高清线



1名 北通原生铜MICRO微型数据线



1名 北通原生铜苹果数据线



1名 北通原生铜MINI迷你数据线



1名 北通源动力便携充电器

本次活动赞助厂商及网站 GBalpha GBalpha（中国）有限公司 北通 BETOP PEGA

《掌机王SP》第190辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net

大奖 3名

手柄



北京市	刘安峰
宁波市	陆廷宇
沈阳市	吴蔚

幸运奖 5名

掌机周边



兰州市	党政
洛阳市	高仪萱
苏州市	贺念禹
庐江市	卢辰
嘉兴市	王经邦

《掌机王SP》第190辑DVD问答—中奖名单

北京市	利雨樵
上海市	袁智玮
太原市	王煜

答案：B



3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。



在故事中，角色进行某些特殊的演出之后，就如同开启了文字冒险游戏中的死亡剧情FLAG开关，于是将之命名为死亡FLAG……

专题企划

P45

ACG中的脚本外因子——由死亡FLAG说开去

等做完了《铁拳TT2》的攻略，我就可以好好地玩《跨界计划》了。

众人：……

难得的诚意移植，NBGI在PSP上堆出的那堆动漫游戏要能有这一半的心思就好了。

攻略透解

P100

亚特鲁如何成为一名冒险家的故事由此展开

PSV

系统指南
战斗解说
日记式全流程剧情攻略

伊苏 塞尔塞塔的树海

校这篇攻略最大的乐趣就是看酷洛洛千奇百怪的错别字了。



攻略透解

P79

系统指南
流程攻略

家庭教师与学生的孤岛物语

PSP

召唤之夜3

你的挚友铭风老师洋洋得意地打完了正典正抱怨流程短，发现原来还有个外典。

出来混总是要还的，他假都请好了。

攻略透解

P138

跨越两个世代、倾注灵魂的战斗

系统简介
流程攻略

启魂者

PSP

SOL TRIGGER
ソールトリガー

掌机王Sp VOL.192

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：真·女神转生IV
封面设计：咕噜

目录



口袋光环 VOL.192

http://www.tudou.com/programs/view/gL61mi-Vt68/
密码：kdgh0192

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	说明
ACT	动作游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A·AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	说明
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT 2012上半财年日本游戏市场规模公开，5年来首度软硬件齐升





10月4日，EnterBrain公布了2012财年上半年（统计周期2012年3月26日～2012年9月30日）日本国内家用游戏市场的规模报告。2012财年上半年日本游戏软硬件累计规模为1753.4亿日元，相比去年同期提升10.7%。其中硬件规模相比去年同期提升2.2%，软件规模相比去年同期提升15.8%，实现了阔别五年的软硬件规模齐齐上升。本财年上半年，软件方面有《口袋妖怪 黑2・白2》、《新・超级马里奥兄弟2》等热门大作发售，而3DS在叱咤硬件市场的同时，家族还新增3DS LL这一员猛将，综合而言，任系相关产品的畅销为本财年上半年软硬件规模齐升做出了主要贡献。而EnterBrain方面也预计，随着12月8日新主机Wii U的发售，以及最新超薄版PS3的推出，今年年末商战也值得期待，最终带动本财年下半年规模的增长。

2012上半财年与2011上半财年（统计时间为2011年3月28日～2011年9月25日）日本家用游戏界的软硬件市场规模比较情况如下：

	2012上半财年（27周）	2011上半财年（26周）
硬件规模	610.8亿日元（去年同期的102.2%）	597.7亿日元
软件规模	1142.6亿日元（去年同期的115.8%）	986.6亿日元
软硬件累计	1753.4亿日元（去年同期的110.7%）	1584.3亿日元

2012上半财年，日本游戏硬件市场独占鳌头的无疑是3DS，其上半财年的累计销量甚至超过了其他所有机种的销量之和。索尼的PS3和PSP分列第二和第三位，而去年年底刚刚发售的新掌机PSV则由于缺乏大作支持硬件销量名列第四。从数字上来看，3DS热卖207万5596万台，这个成绩几乎比去年同期的112万378万台翻了一番，而其他所有主机的销量则都比去年同期有所下跌。软件方面第一位的宝座被《口袋妖怪 黑2・白2》以明显优势夺走，两款3DS游戏分别排在第二、第三，两款Wii游戏分别位列第四、第五，这样一来本财年上半年软件销量Top5的席位全部被任氏平台的游戏所占领。

2012上半财年日本游戏硬件销量排行以及软件销量Top5的详细情况如下：

2012上半财年日本硬件销量排行

（注：3DS销量包含3DS LL销量；NDS销量包含NDSL、NDSi、NDSi LL销量；PSP销量包含PSP go销量）

硬件	2012上半财年销量	累计销量
3DS	207万5596台	751万7620台
PS3	44万221台	831万3573台
PSP	35万6056台	1891万2220台
PSV	32万7728台	94万7147台
Wii	24万3605台	1258万2809台
NDS	1万1939台	3286万999台
Xbox 360	2万7149台	156万3051台

2012上半财年日本软件销量Top5		
第1位	口袋妖怪 黑2・白2（NDS）	销量：275万4595套
	厂商：Pokemon	发售日：2012年6月23日
第2位	新・超级马里奥兄弟2（3DS）	销量：120万2879套
	厂商：Nintendo	发售日：2012年7月28日
第3位	勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D（3DS）	销量：88万6349套
	厂商：Square Enix	发售日：2012年5月31日
第4位	勇者斗恶龙X 五种族觉醒（Wii）	销量：59万8124套
	厂商：Square Enix	发售日：2012年8月2日
第5位	马里奥聚会9（Wii）	销量：54万7297套
	厂商：Nintendo	发售日：2012年4月26日



硬件 HARDWARE 红黑色PSP主机超值版再登场，11月22日低价发售



PSP在日本的售价刚刚从原本的16800日元下调至13800日元，SCEJ又迫不及待地宣布了新的主机优惠措施。10月2日，SCEJ宣布将于今年11月22日再次发售红黑配色PSP主机的超值套装，售价为14800日元，相比普通版的PSP主机只贵了1000日元。

其实这个红黑色PSP超值套装，早在去年11月17日的时候就已经限量推出过，当时的售价为17800日元，由于其独特的配色方案以及超值的套装内容，一经推出就获得了玩家们的一致好评。这次将于今年11月22日推出的这个套装，就是去年的红黑色PSP主机超值套装的再版，套装的物品和去年一样，除了包括红黑配色方案的PSP-3000型主机一台之外，还包括容量为2GB的Memory Stick Pro Duo（Mk2）记忆棒一根、与硬件颜色配套的主机收纳包一个以及屏幕擦拭布一块。比普通版主机只贵了1000日元却拥有了记忆棒、收纳包等必要周边，这个套装的优惠程度已经不用多做解释。在这个PSV尚未步入正轨的特殊阶段，SCEJ依然不能松懈于对已步入晚年的PSP的宣传推广，毕竟PSP的成熟软件阵容对于很多不追求新潮的玩家来说还是非常具有吸引力的。

10月1日 NBGI宣布3DS新作《美食的俘虏 美食怪兽》的发售日与售价。游戏将于今年12月13日发售，价格为5800日元。游戏的初回特典为特别AR卡套装，其中甚至包括了“漆黑的战狼”这样的超稀有卡片，玩家只要使用3DS的AR机能，就能够令稀有怪物成为同伴。本作是根据目前正在《周刊少年JUMP》上连载中的人气动漫《美食的俘虏》改编的首款3DS游戏，玩家在游戏中可以收集和育成美食怪兽，最终制霸世界各地的美食大乱斗斗技场。游戏中共有超过200种美食怪兽登场，内容充实。



10月1日 SCEJ表彰日本国内PS系平台游戏的“PlayStation Award 2012”将于今年12月3日举行，其中一个奖项是由玩家们投票所产生的“玩家选择奖”，从本日起玩家可以在PS的官方社区网站进行投票，选出自己心目中的优秀作品。对于投票的玩家，官方会抽选出将于今年11月15日发售的红、蓝色PSV主机各15台作为奖励。自1994年初代PS诞生以来，“PlayStation Award”每年都会如期举办，至今已经表彰了超过250款游戏作品。累计出货量超过50万的游戏会被授予“黄金奖”，累计出货量超100万的游戏被授予“白金奖”。

3DS LL再添新色，三款3DS LL主机新同捆版公布



▲全新公布的黑色3DS LL主机。

10月3日，任天堂宣布将于今年11月1日在日本推出全新配色方案的3DS LL主机，售价和其他3DS LL主机一样为18900日元。这款新颜色主机并未采取混搭方案，而是以纯黑色设计，看上去非常庄重大方。任天堂最近发布新配色3DS LL主机的节奏非常频繁，继9月27日发售的粉白色、10月11日发售的蓝黑色之后，任天堂又将于11日1日推出黑色主机，再加上首发时的白色、银灰色、红黑色，这样一来3DS LL将拥有6款不同配色方案的主机，这无疑会大大提升用户们选择主机配色时的自由度。





▲《怪物猎人3 G》3DS LL同捆版。

伴随着黑色3DS LL主机的公布，任天堂方面同时公布了三款全新的3DS LL主机同捆版套装，从11月1日起连续三周陆续推出。其中《怪物猎人3 G》的3DS LL套装将于今年11月1日发售，售价为21800日元，同捆版中的3DS LL为同日发售的黑色主机；《立体动物之森》的3DS LL同捆版套装将于今年11月8日发售，售价22800日元，同捆版中的3DS LL主机以白色版为基调，在正面的树叶、房屋等《动物之森》的相关图标，看山去非常清新可爱；《新·超级马里奥兄弟2》3DS LL主机同捆版将于今年11月15日推出，售价22800日元，同捆版中的3DS LL主机同样为特殊设计，机身以红黑色版为基调，在正面印有龟壳、星星等《马里奥》相关游戏中玩家们再熟悉不过的图案。

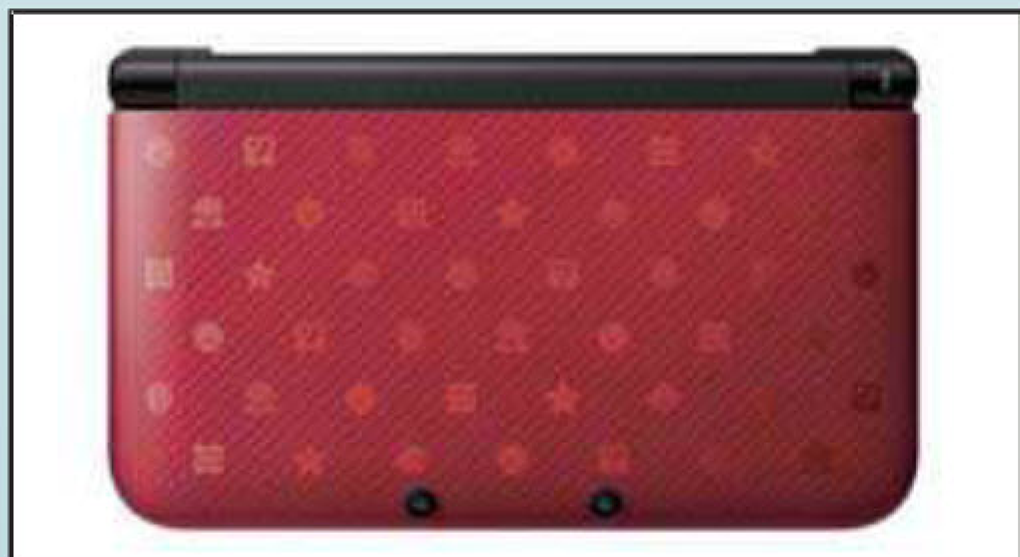
这三款同捆版3DS LL主机采用限量推出，仅在年内发售，过了年就不再继续出货，因此不难想像它们会成为今年年末商战中的抢手商品。而这三款同捆版还有一个共同点就是，同捆版中附带的游戏并非实体版卡带，而是数字下载版，对应游戏会事先下载在随主机附赠的SD卡中，这种同捆方式对于游戏业界来说还比较新鲜，相信任天堂开了这个先河之后，今后会有更多厂商进行效仿。





▲《立体动物之森》3DS LL同捆版。





▲《新·超级马里奥兄弟2》3DS LL同捆版。

事件 EVENT

吉田修平：PSV最大的挑战是如何说服开发商



PSV发售以来并没有取得Sony预想中的成绩，面对3DS、平板电脑这样强劲的对手，PSV在全球范围内的销量停滞不前，而由于装机量上不去，第三方开发厂商也不愿冒险在该平台多做投资。一改以往的强势，Sony方面的负责人似乎也意识到了问题的严峻。近日SCE全球工作室老大吉田修平在接受国外媒体访问时表示，他对第三方疏于对PSV的支持表示失望，不过他也同时透露已经准备好向开发商展示PSV是他们开发游戏的正确选择。吉田承认事先并没有想到PSV推出之后会令开发商感到如此忧虑，对此其表示惊讶同时也表示失望。

“现在回想起来，开发商目前有很多的开发平台可以选择，我们不能再像以前那样认为他们会理所当然地支持我们的平台。”吉田修平表示，而智能手机和社交游戏的盛行也正在蚕食着PSV的发展潜力，在开发资源是有限的情况下，第三方厂商必须不断开拓新的领域，这就使让他们支持PSV这个平台变成一种挑战。“我们一直在努力致力于从第三方厂商那里为PSV争取到更多，我们有信心PSV是一个合适的硬件平台。”不过尽管如此，吉田修平也承认PSV还没有完全在市场上找到自己的立足点。

“当我们能够正确定义PSV的时候，它就能成为一个有吸引力的平台。”吉田补充道，“我们必须告诉第三方厂商玩家需要什么，以及什么样的游戏在我们的平台上能够做得最好，这样我们才能获得更多第三方厂商的支持。”尽管目前的形势并不乐观，不过吉田依然对PSV充满信心，他表示只要PSV进一步提升装机量，并展示相比其他平台的优势，那么获得第三方的支持就会变得更加容易。

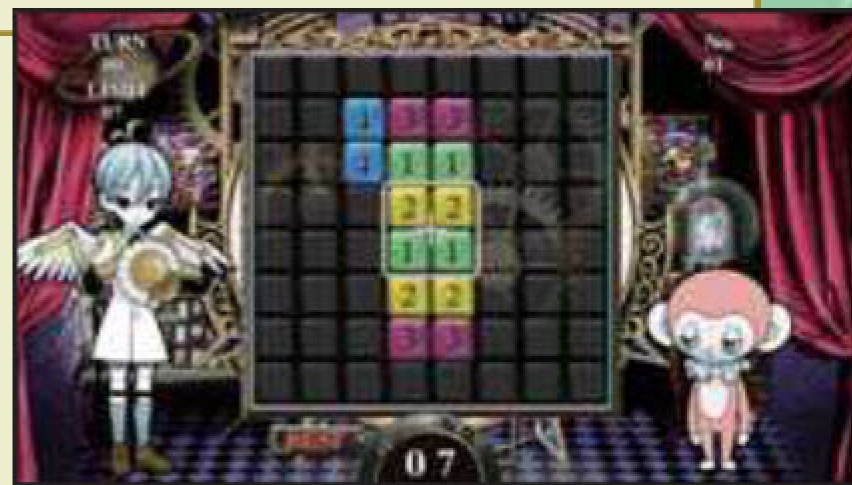
10月1日



GOOD DESIGN AWARD 2012

由Dwango和Niwango运营的日本最大视频服务平台niconico，自推出对应PSV的专用应用之后就一直深受用户们的喜爱，近日该应用荣获由公益财团法人日本设计振兴会所颁发的2012年度优秀设计奖殊荣，表彰仪式将于今年11月22日举行，同时，niconico的PSV专用应用也将出展今年11月23日举办的获奖发表展“优秀设计大展2012”。优秀设计奖是日本惟一的综合设计评价、推荐活动，创设于1957年，迄今已经有55年历史，获奖作品超过3万8000件，极大推动了日本产业和生活文化的发展。

10月3日



SCEJ于本日开始向开放平台PS Mobile提供27款专用游戏下载，玩家可从PS Store下载购买这些游戏。这一批游戏作品多为玩法简单的休闲游戏，其中最便宜的只要50日元，最贵的也不过750日元。PS Mobile是SCE的一次全新尝试，玩家可以在PS认证的移动设备（手机、平板和PSV）上购买和体验各种游戏，将PS家族的游戏乐趣带到更多的平台。PS Mobile的游戏性质有些类似于之前的PS Minis，不过对应开放平台之后能够带来更多机会，也更有利于PS品牌的推广。

10月5日



任天堂官方网站透露3DS LL专用扩张滑杆的发售日与售价。这款专用扩张滑杆将于今年11月15日推出，售价和之前的3DS专用版一样为1500日元。由于3DS系列主机只有一个摇杆，为了提升如《怪物猎人3G》等游戏的操作感，官方特别推出了扩张滑杆，但由于3DS LL主机尺寸变大，因此原本对应3DS的扩张滑杆已经无法使用，而这款将于11月15日推出的大号扩张滑杆就是专门为3DS LL所设计。和之前的3DS版一样，3DS LL的这款专用扩张滑杆也需要使用一节7号电池才能正常工作。

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

Darkbaby

活在当下

这个纷乱的时代，激烈的竞争无处不在，人们难免会做出些情非得已的事情，并不值得过多去针砭和挞伐。不过即便是为了生存或过活得更滋润些，起码的节操还是要有的。

如果要论起日本第三方厂商里和任天堂保持合作关系最悠久的，MMV无疑是当之无愧的。早在MMV前身的PACK IN VIDEO时代，两社便始终关系良好，看家作"《牧场物语》系列"正统作首发在任系平台的悠久传统即便在任天堂众叛亲离的N64时期亦未动摇。然而在今日任天堂在本土市场重新占据主导权的时代，昔日的盟友关系却发生了微妙变化，实在让人有些始料未及。

或许在未来相当长的一段时间内，区区在下是不会在第一时间购入MMV的任何主机平台的新作了，以免不幸遭遇其"完全版商法"（又名"二番煎商法"）的荼毒。MMV可以说是一家和任天堂合作关系深远的日本中型软件厂商，然而其在近期却同时在索尼的PSV平台发表了三款"诚意"作品，令得许多业界人士大跌眼镜，而且这还是在今年其在3DS平台多款力作皆销售状况大超预期的情况下。相信MMV并非和任天堂突然发生了龃龉，只不过是该社的那点斤两在当下任天堂阵营中并算不得显山露水，而当进退两困的索尼意外伸出了橄榄枝，遂欣然扮演起了廖化当先锋的角色来。

所谓君子爱财、取之有道，MMV的作为却实在令人扼腕。虽然表面上与索尼大力携手，却毫无诚意地拿出了三款显然并非精心酝酿的游戏，除了《瓦尔哈拉骑士3》算是PSP平台的续作，《胧村正》只是一款炒冷饭的强化移植作品，而所谓的新作《闪乱神乐》是始终靠着擦边球的香艳画面来吸引玩家眼球的"不入流"系列，尤其在3DS平台发售的最新作推出还不到三个月时间。MMV今番的举动，得罪的绝非任天堂或索尼，而是一些过去一直对之信赖的忠实玩家。既然有意出位，既然有意多平台发展，何不拿出些许诚意来，不负玩家的期待和硬件商的冀望？

日前有人询问在下未来的掌机软件购入计划，除了若干任天堂本社游戏外，目前铁定会购入的第三方作品便是《真・女神转生Ⅳ》和《怪物猎人4》。说实话，本人原本也算不得是以上两款名作系列的忠实拥趸，尤其后者更将是初次试水，而正是制作方的满满诚意才令得在下食指大动。同样是两边利益均沾的"墙头草"，个人对于Atlus却并无反感。该社为PSV制作的《P4G》决非简单移植的超级冷饭，其品质完全值得肯定，不负硬件商和广大消费者之托。对于3DS，Atlus也给予了同等以上的诚意，《真・女神转生Ⅳ》制作团队的自信宣言让人感到热血沸腾："很多人评价3代是PS2平台最出色的RPG游戏之一，我们希望本作同样能成为3DS平台做出色的作品……"对于秉持着如此心态去诚意打造的力作，我们有什么理由不去买一份来珍而藏之呢？反观之MMV，急吼吼地拿着玩家们才吃到一半的残羹冷炙去献媚，真真是毫无诚意可言了。如果MMV当前财务困窘，出此下策情有可原，然则近期游戏业务的发展非常顺调，原本完全可以从容布局。既然得了索尼的青眼，何不拿出些诚意的原创力作，而当下的行径则令人有些齿冷了！

至于被坊间笑谈为"卡表"的Capcom，《MH》的移籍事件倒是该社近年来难得的颇具风骨的作为。以"《MH》系列"当下在日本国内的巨大市场号召力，Capcom完全可以在紧抱任天堂大腿的同时，巧妙改换商业辞令继续在PS平台推出其分支系列，一方面可以收获丰厚短期利益，另一方面也可安抚索尼方面的不快，即便是任天堂亦对之无可如何。然而Capcom对于"《MH》系列"的未来显然有了长远的规划，居然硬生生暂时割舍了明眼人都能看出来的莫大眼前利益，执意贯彻单一平台发行路线，其此番做派确实值得击节赞叹。冲着这份诚意，明年春随同3DS LL一同购入《MH4》，岂非快哉！

活在当下，殊属不易。

然则进退之间，更需要深思熟虑，如果为了多收那三五斗贸然跨平台推出作品，或许最终只会令得部分玩家产生疑虑观念情绪，最终导致品牌价值受损，Hudson"《桃太郎电铁》系列"便是典型范例。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING 掌机TOP10销量榜

本次软件销量榜上最为抢眼的是《SD高达G世纪》的最新作《超世界》，首周销量基本与前作持平，但对于一款PSP晚期的游戏而言可谓成绩斐然。受到外媒广泛好评的3DS版《随心时尚》则紧随其后，PSV的《伊苏》和《地球防卫军3》分列第三、第五。PSV上移植的老牌策略模拟游戏《信长之野望 天道 威力加强版》首周销量仅不到5000张，未能进入榜单。

软件销量（日本） 2012年9月24日～9月30日

排名	游戏名	原名	厂商/类型/发售日/价格	状态	本周销量	累计销量	平台
1	SD高达G世纪 超世界	SDガンダム ジージェネレーション オーバーワールド	■NBGI■SLG■2012年9月27日■6280日元	NEW	20万2887套	20万2887套	PSP
2	随心时尚 女孩风格 贪心宣言	わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！	■Nintendo■ETC■2012年9月27日■4800日元	NEW	7万2181套	7万2181套	3DS
3	伊苏 塞尔塞塔的树海	イース セルセタの樹海	■Falcom■A・RPG■2012年9月27日■7140日元	NEW	3万8806套	3万8806套	PSV
4	新・超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	—	3万2722套	120万2879套	3DS
5	地球防卫军3 携带版	地球防衛軍3 ポータブル	■D3 Publisher■ACT■2012年9月27日■6090日元	NEW	2万9875套	2万9875套	PSV
6	最终幻想Ⅲ	ファイナルファンタジーⅢ	■Square Enix■RPG■2012年9月20日■3990日元	NEW	1万7148套	6万3455套	PSP
7	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と選挙とチョコレート ポータブル	■角川Games■AVG■2012年9月27日■6279日元	NEW	1万4865套	1万4865套	PSP
8	新・绘心教室	新・絵心教室	■Nintendo■ETC■2012年9月13日■3800日元	↓	1万4688套	7万4368套	3DS
9	口袋妖怪 黑2・白2	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	↓	1万1204套	275万4595套	NDS
10	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ！	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	↓	8901套	15万1983套	3DS

硬件销量（日本） 2012年9月24日～9月30日

9月底除NDSi的各平台上都有一些可玩的游戏推出，使得3DS、PSV和PSP的销量均有不同程度的上升。特别是3DS LL在新颜色“粉×白”的刺激下周销量增加了将近2万台，而PSP也基于索尼的TGS展前发布会的降价策略，当周卖出2万多台。

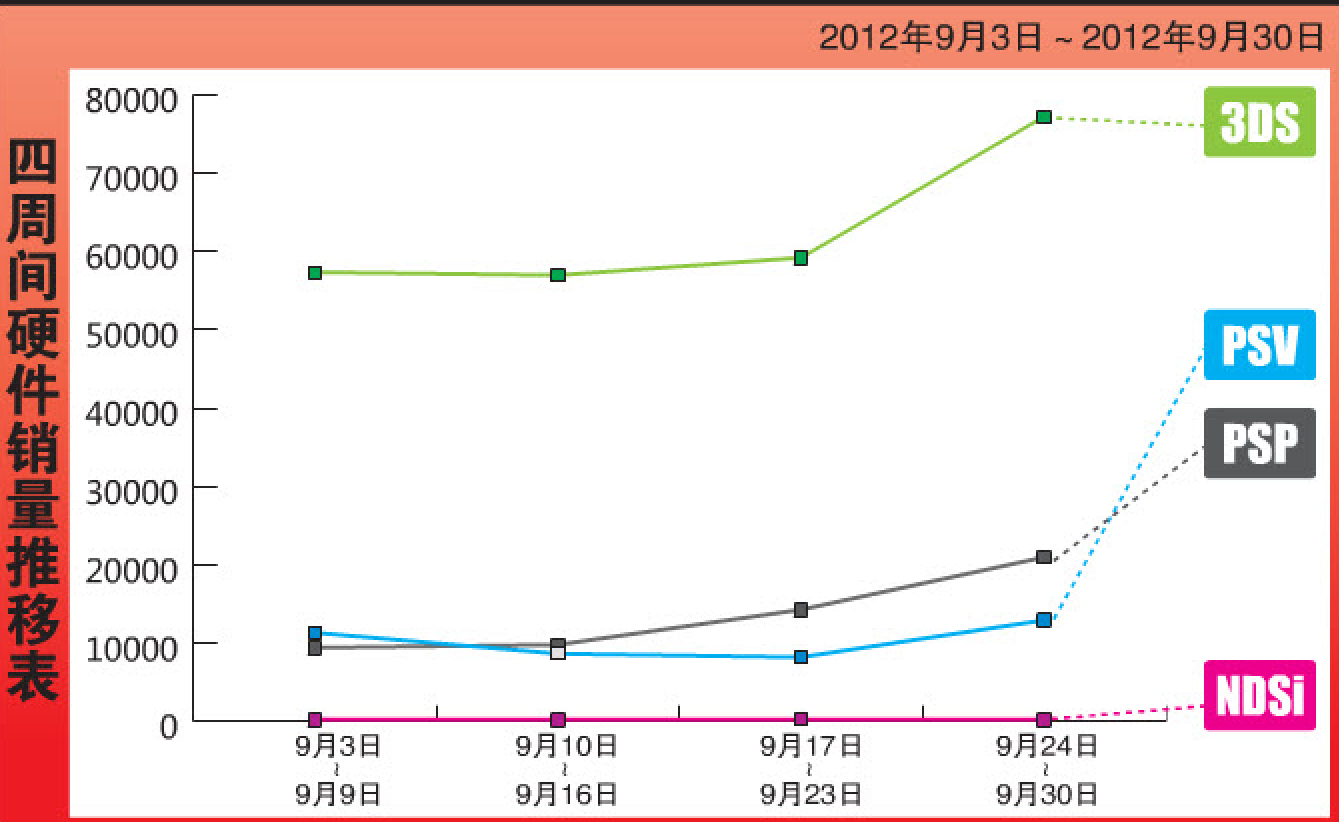
机种	周间销量	2012年销量
3DS	7万7183台	338万1881台
PSV	1万2939台	54万4353台
NDSi	202台	2万5497台
PSP	2万954台	67万5292台

3DS累计销量 751万7620台

PSV累计销量 94万7147台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3286万999台

PSP+PSP go累计销量 1891万2220台



黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

本次评分的游戏中《伊苏》最新作《塞尔塞塔的树海》获得最高分，是一款令系列粉丝极为放心的续作，既爽快又耐玩。PSP的复刻作品《召唤之夜3》其原作就在系列里享有崇高声誉，这次又添加了新要素并对系统加以修改，素质很高。令人失望的是《全职猎人》的改编游戏《奇迹冒险》，基本可谓是依仗着原作的名誉胡来，NBGI对这用烂的一套游戏引擎的驾驭能力，莫非也像富坚的画风一样越来越潦草了？

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

伊苏 塞尔塞塔的树海



“伊苏”25周年纪念作，故事讲述系列主人公阿鲁特18岁时的冒险故事，继《伊苏7》之后，继续沿用三人小队系统。

项目	评价
画面	★★★☆☆
系统	★★★★☆
战斗	★★★★★

总分 25



酷洛洛 本作的优缺点都十分明显，先说优点方面：三人系统无论在爽快度还是挖掘人物个性方面都起到很好的作用，因此继续沿用也无可厚非。而本作加入了的Flash Guard、Flash Move等新动作，让游戏的爽快度与战术性都得到了提升。奖杯难度把握得很好，各种收集要素也很有挑战性。另外音乐方面依然保持了Falcom一贯的高水准。而缺点主要是表现在画面方面：作为PSV游戏来说只能说是一般般，在广阔的场景有时候难免会出现掉帧的情况，而且还会出现一些奇怪的场景BUG，在游戏优化方面还需要一定努力。 **9**

白菜 作为一款重视战斗的A・RPG，游戏的节奏非常爽快。难度有4种可供选择，适合各种玩家。BOSS战时不是一味强攻，而需要考虑技巧和战术，完成度非常高。 **8**

胧月 硬件平台的升级使得同屏出现更多的敌人，且不会导致拖慢，令原本就很爽快的打斗更加舒心。深度要素的设置也堪称系列最高，耐玩的同时也不会带来过于繁琐的感觉。 **8**

■イース セルセタの树海■卡带
■Falcom■A・RPG■动作角色扮演
■2012年9月27日■无对应周边

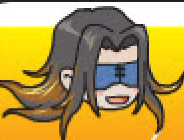
SD高达G世纪 超世界



“《SD高达G世纪》系列”最新作，采用了全新的双故事模式，并加入了《AGE》、《UC》新剧场版等众多作品机体。

项目	评价
创新	★★☆☆☆
系统	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

总分 22



盲先知 本作和前几作对比起来各项要素变化不大，画面等依然沿用了前作的素材，新的Master系统虽然看起来很美好，但是实际玩起来新意也不算很足。关卡方面打来打去都是动画各作中的经典场景，各项触发条件虽然有一定挑战性，但是在允许玩家无限刷等级的情况下也会变得简单不少。游戏的节奏相当慢，尤其在刷等级和机体时会感觉有些枯燥。不过对于粉丝来说，有近900种机械和500余名角色的登场就很让人满足了，加上能够培养角色能力、学习技能，捕获、开发丰富的机体，还能重温原作的经典场面，这些要素已经足够对这款游戏说“YES”了。 **7**

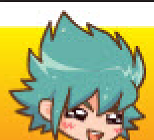
酷洛洛 抛去一些零零碎碎的系统，其实本质上和前几作并没有什么太大的变化。双故事模式让本作的耐玩度进一步提高，不过对FANS而言，有新机体、新角色、新作品剧情就已经足矣。 **7**

乌冬 机体数量让人惊讶，许多不曾在游戏中出现过的机体都加入了进来，让高达饭大呼过瘾。系统更加成熟，界面也在前作的基础上进行了优化，玩起来相当顺手。 **8**

■SDガンダム Gジェネレーション オーバーワールド
■UMD■NBGI■SLG■模拟・战略&动漫
■2012年9月27日■无对应周边

全职猎人 奇迹冒险





改编自高人气漫画《全职猎人》的前期剧情，讲述小杰一行人相遇并成为猎人的全过程。游戏兼备解谜和战斗两方面的要素，要活用角色的特点来闯关。

项目	评分
画面	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆
操作	★☆☆☆☆

总分 15

白菜 画面还过得去，音乐虽然不能说难听，但旋律比较固定，千篇一律，主菜单音乐还能听到明显的循环点。操作方面则让人完全无法接受，可以说是目前小编玩过的所有ACT中最烂的。视角复位和跳跃按下后会有延迟，普通攻击在连击敌人时经常中途会打空。锁定的距离太有限，稍微走远一点就会自动解除。被击飞、换人或是使用SP攻击后锁定也会莫名其妙地自动解除。移动中视角会自动进行变换，给需要对准方向的精确操作带来了不少麻烦。地图边界显示非常不明显，千篇一律的场景中非常容易迷路。完全不给提示的解谜夹杂在每个场景中，让闯关的爽快感荡然无存。 **5**

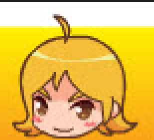
胧月 冗长枯燥且无处不在的场景谜题加上蹩脚的操作感完全毁了本作。战斗中没有回避设定，被击倒的敌人起身还有超长的无敌时间，都是降低游戏爽快感的罪魁祸首。 **4**

半夏 没有选择原作中最适合游戏化的"贪婪之岛"部分略显可惜，整体素质一般，部分怪物的设计比较贴近原作，但是延迟令人抓狂，可用角色少，自动转视角需要适应一段时间。 **6**

■HUNTER×HUNTER ワンダーアドベンチャー
■UMD■NBGI■A・AVG■动作冒险・动漫
■2012年9月20日■1～2人■无对应周边

召唤之夜3





热血推荐

移植至PS2版的同名作品，系列正统第三作，游戏依旧是以异世界里恩巴姆为舞台，这次玩家扮演的家庭教师和自己的学生在一个不可思议的小岛上展开了一段难忘的故事。

项目	评分
移植度	★★★★★
新要素	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

总分 24

乌冬 有UMD的大容量在，作品的移植度有了保证，终于不用像前两作移植NDS那样删语音和动画了，并且读取速度也感觉比PS2版快，频繁S/L时也不会等得心烦。移植版的几个改进点都非常明显，其中最赞的就是新的勇气战斗案件，不再像以前那样只是单纯地限制等级过关，而是和现在"《机战》系列"的SR点系统一样，加入各种五花八门的过关条件，使得耐玩性和挑战性都得到了增加，不愧是同出自眼镜厂的作品。召唤术方面也有不少变化，加入了新的召唤兽和支援召唤，还有的旧有的契约组合也作了部分调整，让玩家可以重新体验探索召唤术组合的乐趣。 **8**

半夏 Q版风格非常可爱，全语音收录十分厚道，故事情节也很不错。作战中非常考验策略，合体召唤的特技很华丽，但是新手教学不是那么丰富，对初次接触的人来说略显苛刻。 **8**

胧月 作为一款复刻游戏可谓相当有心，系统吸取了《4》的长处，深入浅出，非常体贴玩家。战斗时追加的新技能和新支援召唤，提升了游戏策略性，角色的育成也更为自由了。 **8**

■サモンナイト3■UMD■NBGI
■S・RPG■战略角色扮演
■2012年10月4日■1人■无对应周边

启魂者





热血推荐

Image Epoch以"PSP上最后的JRPG"为宣传口号所打造的一款原创作品，游戏中有不少要素都传承自《最后的约定物语》，但制作阵容不可同日而语。

项目	评分
系统	★★★★☆
剧情	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

总分 24

阿鲁 厂商在画面上花了不少心思，剧情过场十分多，人物建模也保持了此厂商作品的一贯优秀的素质，加上诸多知名声优，使得演出效果十分好，十多个登场角色都魅力十足。战斗方面，不管是我方还是敌人，施展技能时都有着丰富的动作，特别是我方施放必杀都会有一段很酷的动画，这让战斗时动感十足。虽然没有好感系统，但是能轻松根据喜好来选择女主角发展剧情的设定也算是为大众着想了。游戏的缺点是毫无继承要素，想打其他女主的剧情得重新育成角色，让人动力不足。 **8**

白菜 主线剧情十分简单，反倒是角色间的羁绊花了不少笔墨，感觉游戏在营造角色上的心思更多，能够轻松选择喜欢的女主角来发展剧情也十分体贴玩家。 **8**

半夏 本作与《最后的约定物语》有不少联系，玩过前作的玩家会更有代入感。技能是战斗的核心，正、外篇的流程长度适中，不过重复可玩性较低的问题仍没解决。 **8**

■ソールトリガー■UMD
■Image Epoch■RPG■角色扮演
■2012年10月4日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金珍藏

黄金眼评分 27　文 宇宙人

3DS 勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D

ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド3D

◆Square Enix◆日版◆2012年5月31日

◆1人◆5490日元◆对应邂逅通信

游戏时间：100小时以上　RPG　角色扮演·收集育成

14年前，作为“《勇者斗恶龙》系列”分支作品的《怪兽篇》首次与大家见面，其精心设计的系统完成度极高，以及大量超前的设定使得游戏很轻易就抓住了玩家的心。如今，随着初代的重制，熟悉的音乐响起，年幼的特瑞再次回到大树国展开冒险。相信不少老一辈的玩家，看到曾经熟悉的世界观，想起曾经沉迷过的时光，都会感动不已。

系列最高的怪兽数量

《怪兽篇》历来的最大特色就是有数量庞大的怪兽阵容，虽然本作只是第一代的重制版，但是作为其核心的怪兽数量并没停留在14年前，很多后来作品中出现过的人气怪物都一并收录了进来，超过600只的怪兽总数达到了系列的最高峰。整个怪兽系统体系，合成规律都相当庞大复杂，玩家如果要配合强大的SS级怪物，通常要走遍世界各地收服大量不同种类的素材怪物进行配合，经过非常复杂的过程才能获得。但是，仅仅取得这种怪物并不足够，因为还需要配上合适、强大的技能才能发挥出其真正实力。游戏的技能继承系统具有极高的自由度，每一只怪物进行合成之后，它都能从父母中选择3~5项技能继承过来，这个技能只要是父母拥有的就能继承，并无某怪物不能获得什么技能之类的限制。与此同时，游戏还别出心裁地加入了一个技能进化系统——只要父母拥有的就能符合一定条件，子代继承技能的时候就能学会一种全新的、父母所没有的更强的技能。所以，除了研究如何获得高级怪物之外，该配搭什么技能，以及怎样将高级的技能遗传到目标怪物中去，也是本作最博大精深、最能吸引人花上大量时间进行研究的地方。

值得一提的是，本作还充分利用到新平台的网络功能，除了联机方面大幅进化之外，

一些特殊的怪物还要通过网络，甚至必须到日本国内指定的地点才能取得，官方自游戏发售之后也一直不懈于更新这些特殊怪物。只可惜这些怪物大部分都与国内的玩家无缘了。

主线流程



平心而论，游戏的流程是其最没意思的地方。整部作品除了开头和结局部分之外，中间几乎完全没有称得上是剧情的内容。玩家只要在“大本营”选择了迷宫，打完里面的BOSS，开启新的斗技场难度，然后在斗技场中获胜开启新的迷宫，如此循环就能迎来结局。所以要真正体验游戏的乐趣，除了收集、培养怪物之外，更重要的是去跟其他玩家对战。利用3DS的无线网络功能，玩家可以轻松地与世界各地的玩家对战。对战模式也相当丰富，比如玩家每天都能参加一次官方的活动，进行一次多人赛，游戏能利用无线网络下载其他玩家的数据到本地，对战结束并将成绩上传到服务器就能更新自己的排位，同时获得相应的奖品。玩家也可以将当日对战冠军的玩家数据下载到本地进行挑战。因为这些内容都不会局限于游戏既定的难度，所以任何时候都能感受到挑战性，促使我们去培养更强的怪物。

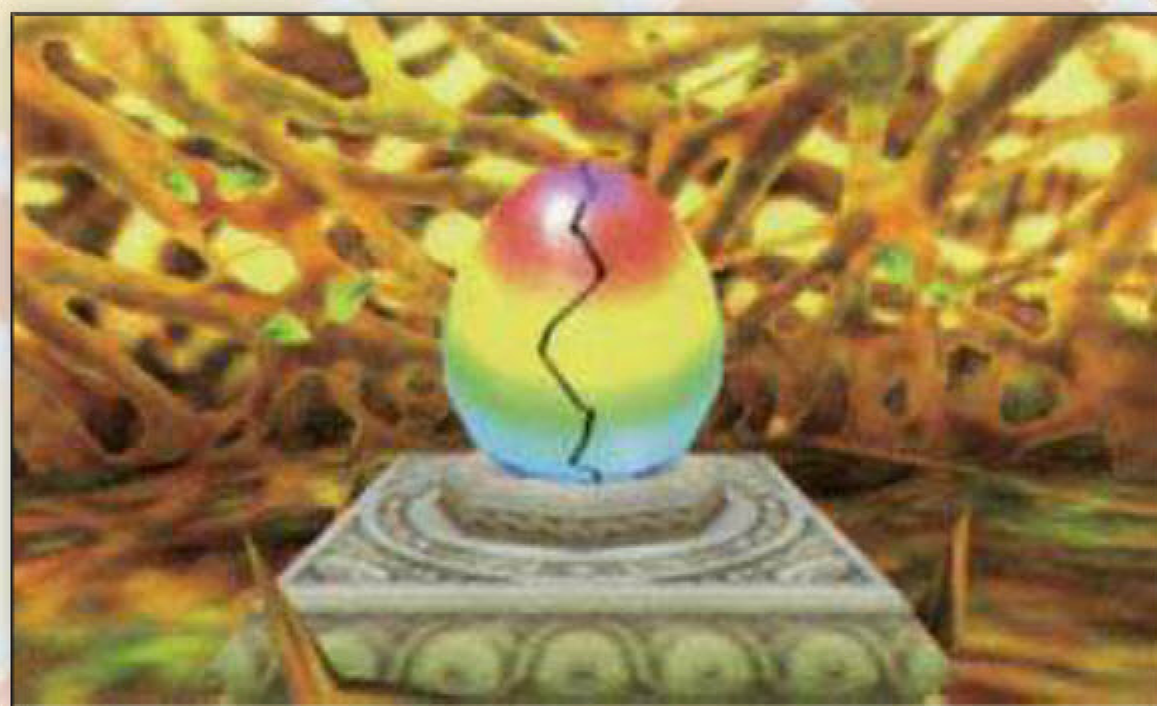
虽说游戏的流程简单，但是其乐趣也不仅仅局限于纯粹的育成和对战中。本作支线和隐藏要素也是非常丰富的。比如隐藏迷宫就多达12个，玩家要在大树国各处触发NPC的剧情，解决他们的困难或者达成一定条件才能解开。

画面进化

再次平心而论，作为一款掌机游戏虽然并没有次世代高清水准的画面，但是作为掌机游戏的画面非常令人满意。虽然从场景的建模、人物的多边形数来看还是属于比较简陋的水平，但密集丰富的景物以及一些细节上的处理都做得相当出色，配合游戏本身2D动画的风格，使画面表现得色彩斑斓。而且个人认为，游戏最有诚意的地方在于怪物的演出效果上。游戏中600多只怪物全部采用3D建模制作，每一只怪物光攻击动作就有2~3套动作方案，像海盗船、魔宫殿这些大型怪物还会通过不同的分镜来表现其攻击动作，气势十足，可见厂商在这里下足了功夫，一丝不苟。这个特点在同类游戏中——特别是强调收集育成要素的作品中非常罕见。这也是本作能够感动无数GB时代的老玩家的原因，因为想当年本作每一只怪物都只是简单的点阵图插画而已啊。

美中不足之处

庞大的怪物体系、丰富的隐藏要素、充满深度的研究空间都是本作吸引人的地方。但是这些特点某种意义上也成为了本作的缺点——复杂、难度高，使得新手刚开始游戏的时候无从下手。面对600多只怪物，流程进行到某个迷宫时，应该用哪只怪物作为主力战斗？而之后又应该合成什么怪物？怎样才能得到更高级更强的怪物？手上的怪物到底有没有前途？这些都是挡在新手面前的大难题。漫无目的地胡乱合成很容易会在流程中陷入僵局，去翻查资料又会一下子被复杂的合成关系搞糊涂。另外，技能系统中不能随意查看具体招式的效果也是其不人性化的设定之一，新手配合出新怪物之后，选择技能继承的时候只能看到技能中的招式，效果却不能查询，如何选择技能继承也成为了一大难题。这些都是无法讨好新玩家的设定。



结语 作为一款重制作品来说，本作无论从整体到细节都充分表现出了厂商的诚意，其进化的程度要说是完全新作也毫不为过。特别是在现在纯粹复刻移植作品泛滥的市场中，本作的表现显得更加难能可贵。虽然在缺点也多少存在一些，但是瑕不掩瑜，首周50万的销量也足以证明“《勇者斗恶龙》系列”的影响力以及玩家对本作的认可。

便携领域

iPhone 5发布的热潮还让人意犹未尽，iPad Mini又爆料不断，2012年的下半年对于关注苹果便携设备爱好者来说真的是高潮迭起。另一方面，各种各样的大作开始登陆手机游戏平台，这次的栏目中将有多款新手机游戏大作的介绍，大家不要错过哦。



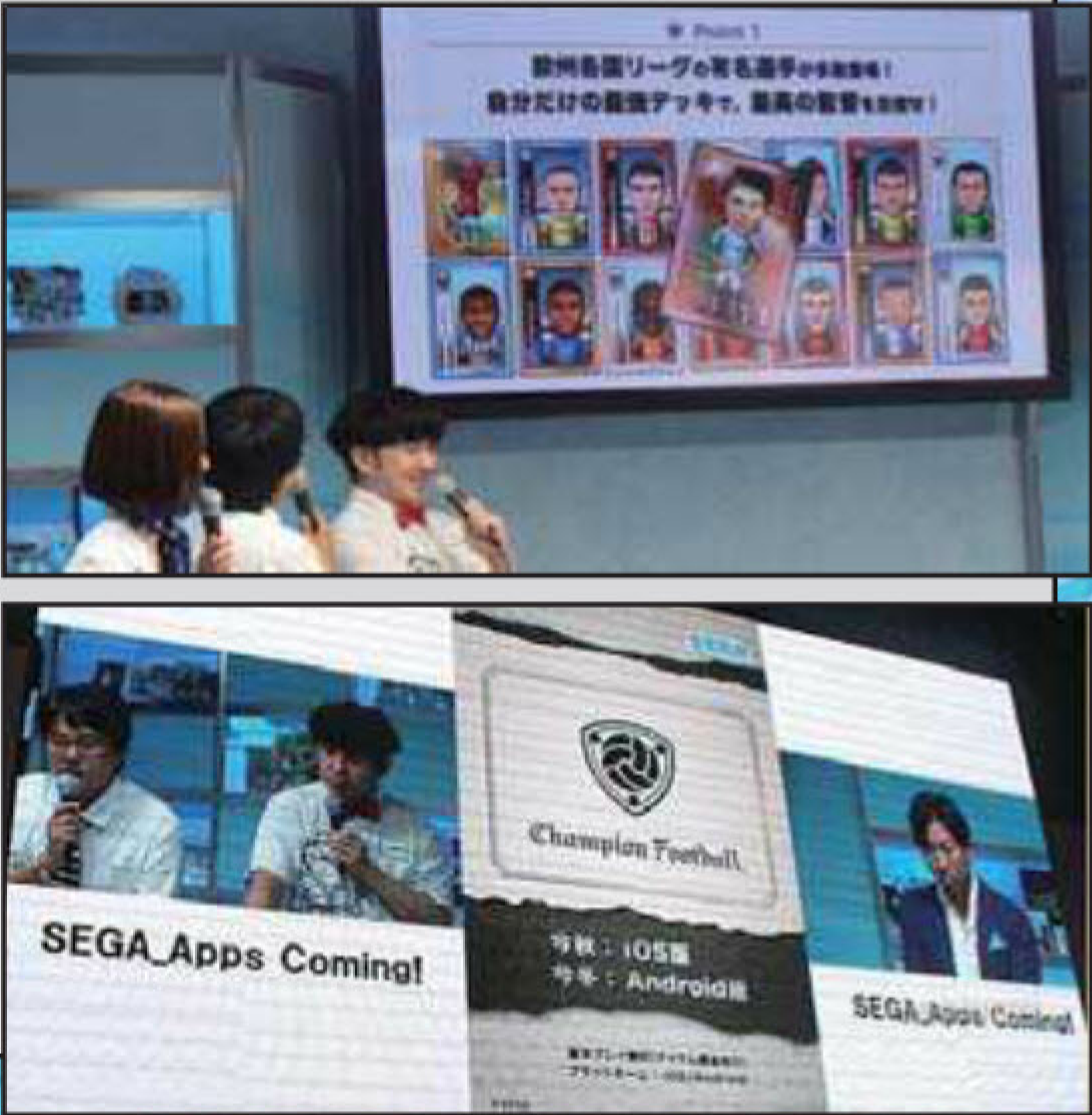
创造球会吧！世嘉《冠军足球》今秋登陆手机平台

每年的秋季都是足球游戏接踵而至的时刻，手机平台上，除了EA的《FIFA 13》和Konami的《PES 2013》之外，SEGA也在前不久的东京电玩展上公布了一款移动平台的足球游戏新作——《冠军足球》（Champion Football），对应平台为iOS和Android。

本作是一款略带经营意味的足球模拟游戏，以街机招牌人气游戏“《创造球会》系列”为蓝本进行制作，玩家在游戏中将扮演一名足球俱乐部的经理人，以培养知名球员和拓展自己的足球事业为游戏目的，不过与“《足球经理》系列”的刻板写实路线不同，本作主打休闲风格，玩家可以轻松享受扮演足球经理人的乐趣。

值得一提的是，游戏中会出现众多现实中的大牌球星，其中又以欧洲球星居多，这对于喜爱欧洲足球的玩家是一个值得关注的要素。另外，本作也保留了网络对战的功能，玩家可以与世界各地的球友进行对战，包括冠军表演赛和一对一的友情赛模式。

作为一项新的举措，SEGA还在游戏中加入了对现实世界当中足球新闻的播报功能，并且新闻内容将与游戏内容产生联动，玩家有机会出现在世界舞台上。本作的iOS版将在秋季晚些时候开卖，而Android版则需要等到冬季上架，对Q版风格足球模拟经营游戏有爱的玩家可以关注本作。



圣诞节新礼物！ERGO Electronics发布6英寸阅读平板





英国公司ERGO Electronics与本土大型书店Gardners合作，推出了一款新的Android平板电脑——GoTab GBT6。

这款平板电脑将主打阅读功能。它支持阅读Gardners旗下的所有电子书，同时也可阅读支持DRM验证的PDF与ePub书籍，还可以完全访问互联网上的电子书站点。作为阅读设备，它的屏幕为6英寸，分辨率为800×480，重239克，采用2000mAh锂聚合物电池，采用便携式超薄设计（95mm×160mm×11mm），据介绍将是一台非常适宜外出携带打发时间的设备。

不过该平板的硬件配置稍显逊色，搭配1GHz的单核处理器与Mali 400 GPU，512MB DDR3 RAM与4GB的存储空间，支持Micro SD卡扩充，最高可至32GB。据介绍，这款机器虽然规格不高，但是却很耐用，可支持80小时的待机或20小时的音乐播放、4小时的网页浏览。

GoTab GBT6的建议零售价为59英镑，也就是人民币约600元。主打圣诞商战的本款平板电脑，作为圣诞礼物而言还是非常不错的。

iPad Mini发布在即 传闻称存划痕缺陷



虽然苹果官方从未暗示过是否会发布iPad Mini，但外界有关iPad Mini的传言却层出不穷。据台湾《电子时报》报道，知情人士称iPad Mini也存在类似iPhone 5的划痕问题。业界盛传苹果将于10月17日发布iPad Mini。《电子时报》援引苹果供应链的消息称，iPad Mini将分为黑色和银色两种版本，由于采用阳极化抛光（Anodized Finish）的制作工艺，它的外壳很容易出现划痕。同时，iPad Mini还将面临着生产和供应短缺的问题。

苹果发布小尺寸iPad的传言近来甚嚣尘上，不过苹果已故联合创始人乔布斯曾在2010年的电话会议上对7英寸平板电脑的传言不屑一顾，认为其是“见光死”。他当时还称，7英寸平板属于一种不伦不类的产品，与智能手机相比显得太大，与iPad相比又显得太小，根本无法与这两款产品竞争。然而，种种迹象表明苹果将在这个月发布iPad Mini。除了科技博客不断报道“外泄”的iPad Mini原型机外，多家主流媒体也暗示苹果将在今年底以前发布小尺寸iPad。

《华尔街日报》最新报道称，小尺寸iPad已经开始投入生产。该报援引知情人士的消息称，iPad Mini将配备7.85英寸屏幕，而非新iPad当前采用的视网膜屏幕，同时台湾友达光电和LG显示器已在9月份开始量产这种屏幕。《财富》杂志也披露，苹果将在10月10日向媒体发出邀请函，参加定于10月17日举行的iPad Mini发布会。这些传言与科技博客网站AllThingsD在8月份报道的苹果将在10月份举行产品发布会的消息相吻合。

苹果在9英寸平板电脑市场占据着主导地位，但竞争对手不断推出更小尺寸、价格更低的平板电脑，试图从这一增长迅猛的市场分得一杯羹。亚马逊和巴诺此前分别推出了7英寸平板电脑Kindle Fire和Nook Tablet，价格在199美元至249美元之间。谷歌也紧随其后，在今年6月份发布了自有品牌平板电脑Nexus 7，售价也只有199美元。

一张iPad Mini清晰全身谍照也在近日现身，从照片可以看到，iPad Mini将与iPhone 5同样采用新接口，并且音量键也由连体改为独立上下+–按键，扬声器挪至数据接口两侧，采用较大直径圆孔蜂窝设计。

iPhone 5生产线超负荷，富士康工人闹罢工



日前中国劳工观察报道称，富士康郑州工厂的iPhone 5生产线上有三四千名工人集体闹罢工。一位名叫李强的中国劳工观察的执行官表示罢工还在持续上演，其中大部分是来自现场质量控制线上的操作人员。

据悉，工人与质量控制代理之间发生暴力冲突是引发此次大规模罢工的导火索。双方在检测间里发生斗殴，导致数名人员受伤住院。

富士康要求生产的每一台iPhone 5都极尽完美，外壳要保证没有瑕疵，划痕标准必须严格控制在0.2毫米之内。如此一来，富士康作业人员的压力可想而知。李强透露苹果公司为高标准制定严苛的检测制度，还对员工加以培训，而更让员工愤慨的是就连国庆法定假期都不能幸免。这样的高强度、严要求最后引起员工强烈不满，集体罢工以示抗议。

富士康员工矛盾一直层出不穷，此前就有备受关注的跳楼事件。苹果CEO蒂姆·库克曾表示会严肃对待供应商员工问题，甚至利用订单向工厂施压，要求其改善劳工工作状况，保护员工合法权益。

“技术宅”从娃娃抓起，儿童平板“MEEP”面世



还在担心自己的年幼的子女被网上的垃圾信息影响吗？或者总是怕小孩沉迷于游戏无法自拔？Oregon Scientific 推出的 MEEP平板电脑也许可以帮父母解决这个问题。

据报道，这款八个月前就被开发出来的产品终于正式发售了，售价为150美元。这款平板搭载1GHz ARM Cortex-A8 芯片，512MB的RAM，800×480分辨率触屏和4GB的内存。MEEP有着防摔的设计，所以当小孩把它当做盾牌来玩耍的时候也不会受伤。父母可以遥控监管平板的使用，撇开争议不谈，大多数父母还是很喜欢这个功能的。小孩还可以用虚拟的货币购买应用，当然，这些“货币”还是来源于父母。

在正式发售时，MEEP升级到了Android 4.0操作系统，并内置了《愤怒的小鸟》等经典游戏和大量音乐，通过使用MEEP，未来肯定会诞生更多的技术宅。据了解，MEEP没有内置任何所谓的“早教”软件，它就是一款玩具。

苹果发布技术文档回应iPhone 5照相出现紫色光问题

近日，苹果就iPhone 5拍摄的照片会出现紫色光问题进行了回答，称这为正常现象。现在苹果发布了一份公开技术支持文件，从技术角度回应该现象为正常现象，并指导用户在拍照时如何避免出现紫光现象。

“大多数微型相机，包括每一代iPhone，当照相捕捉到视野外光源的时候，都可能在边缘产生耀斑眩光现象。当光源呈某一角度的时候就会发生这种现象（通常光源都刚刚超过视野范围的情况比较容易出现），这就让内部摄像头模块将光线反射到摄像头传感器上。只需稍微移动摄像头改变这个光线进入摄像头的位置，或者用手遮挡视野外光源防止其进入镜头，就可以降低情况的发生甚至避免这种情况。”

iPhone 5中采用的摄像头和iPhone 4S是一样的，但是厚度上要薄20%，并且进行了许多增强和改善，让低光环境下可以拍摄出更好的效果。用iPhone 4S拍照同样会出现紫色光。



iOS

Alarm Clock Wake



类型：时间	厂商：BUMPERAPPS LTD
价格：1.99美元	版本：英文版

这是一款不错的日常应用，集成了闹钟、天气、收音三大主要功能，还有汇率查询、时钟界面、倒计时等多种小工具，非常适合平常随身携带。软件界面简洁清晰，可以自定义的选项很多，根据用户不同需求可以深度调整。

初次安装后，应用会询问是否打开定位功能，主界面上是醒目的时钟显示当前日期地点时间。时钟下方有个大大的Fast Alarm按钮，点击按钮可以快速设定闹钟，有8小时后、3小时后、15分钟后闹铃，这几个时间点可以在设置项中更换的。对于某些已经设定在日程中的事项：比如提醒自己稍后去做饭、关闭消毒柜之类很有可能忘记的事情比较合适，随手一点就能完成，不再担心忙着手头的事而忘记。如果要设置更为精准的提醒，比如起床闹钟、会议提醒这一类，就要点击“Fast Alarm”左侧的“Active Alarm”，这里提供需要闹铃提醒的具体日期、事项、铃声和小时分钟，设置好会自动显示在主界面左下方。注意在主页的“Active Alarm”只能设置一个闹钟，不过在最下方切换到闹钟选项，可以设置多个不同的重复闹钟哦。此外这个闹钟应用还提供另外一种短程的倒数时闹钟，在24个小时之内，可以用于设定自习测验的时间，公车时间，午睡（小睡）的时间倒数提醒，还是比较实用的。

总体来说这款应用的功能还是不错的，主打日常方便为主，界面简单一目了然，操作也很流畅。主打的是可以满足多种需要的闹钟应用，其他附加功能也比较到位。



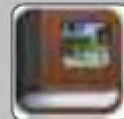






iOS

Showboat



类型：相册	厂商：Drawnn
价格：0.99美元	版本：英文版

本应用中，用户既可以随手将生活照片进行细致的分类编排并分享，也可以用它来制作专业美观的照片图集。操作简单便捷，拥有多种相簿格式，完全傻瓜式的复制粘贴自由编辑。

多个本地照片文件夹可以组合成一个摄影集，让用户把大量照片分层次收藏，方便管理所有同类相册，收录之后每个影集都有一个对应的图标，如同一本本载满回忆的相册本，整洁美观。日后无论自己检索或是和亲友分享都不用在捧着iPad到处乱翻了。用户完成新增相册并且自定义相册名称之后，就可以开始给相册增添图片了。相片可以从相机存储、Flickr、Instagram以及Dropbox中导入。不过《Showboat》一次只能导入一张照片，不能同时批量导入，也不支持原本分类好的文件夹导入，这一点较为不便。对于拥有大量相片的朋友来说，要花掉很多的时间。

《Showboat》有着为数不少的预设页面版式，让照片浏览显得丰富不单调。相册中的每一页都可以自行设计，软件提供五种不同的框架样式，显示一张至四张图片、直版或横版排版。双击每一张照片可以编辑该照片显示的位置和大小。此外，在相片的单独页面上双击一下，就会来到相片的“背面”，可以在这里写上备注、笔记或者祝福，使相册制作更加个性化。如果你和好朋友有互送电子贺卡的习惯，还可以用这个方法快速做出与众不同的贺卡，通过电子邮件发送给他们。亲手做一本漂亮相册，是保存回忆最有意义的方式。







iOS



FIFA 13

FIFA 13

■ EA Sports ■ SPG ■ 45元 ■ 中文版

从《FIFA 10》开始，这个全球最知名的足球游戏系列开始登陆了iOS平台，作为一年一度的延续之作，本次的iOS版《FIFA 13》相较于前作《FIFA 12》有了诸多改进。首先是授权联赛由原来的22个提升到了30个，除了老生常谈的英超、西甲、意甲、德甲等，知名度较低的如沙特、捷克和土耳其等联赛也会出现在游戏当中。另外，游戏中出现的500支授权球队、超过15000名注册球员以及32座真实体育场也依旧充实，延续了系列一贯的资料齐全优势。

比起之前的iOS版《FIFA 12》，本作的球员和球场的质感更加逼真，天气和光影表现也十分出色。操作方面，在保留前作虚拟摇杆和传球、冲刺、射门基础键位的基础上，加入了全新的技巧按键，按键被安排在了传球和射门中间。点击按键会在周围出现一个八宫格，手指往对应方格滑动即可方便地做出如踩单车、马赛回旋等技巧动作，玩家还可以连续选取两个技能进行组合。

本作继承了《FIFA 12》中的操作精髓——“按键手势”系统，由简单的射门、传球和冲刺三个按键，搭配上下划动的手势可以衍生出丰富的动作，无论假射真传还是协防包抄这些复杂精细的操作都仅仅需要一只手指就能完成。另外，点球的玩法也仍然是通过触控手势操作，可以说整个都和“触控”息息相关。

除了普通比赛，联赛和经理模式是杀时间的利器，尤其是经理模式，除了比赛，玩家还需要处理各种繁杂的转会、赞助薪资、球员训练等问题，在征战绿茵场的同时还可以领略一番经营的乐趣。另外，每天登录Origin平台还可以挑战当任务，各种游戏成就等着玩家解锁。另外，前作中就具备的使用iPad当显示器、两台iPhone当手柄进行的本地对战模式依然被保留。







iOS



NBA 2K13

NBA 2K13

■ 2K Sports ■ SPG ■ 7.99美元 ■ 英文版

篮球迷等候多时的游戏大作《NBA 2K13》，可以说是iOS平台最强也是最值得一玩的篮球游戏。画面上而言，《NBA 2K13》比《NBA 2K12》的进化不算显著，游戏静态图仍然精美，但球员特写镜头的建模就不敢恭维了。如果不在乎这些细节，而是把目光专注在比赛之中，本作的表现还是非常令人满意的，整个比赛的节奏和感觉流畅自然，球员的动作也细致入微，防守球员会自动跟踪带球队员的动作，高个子球员和小个子球员跳起来干扰投篮的空中姿态也有所不同。

游戏中的比赛都尽量还原了真实NBA中的气氛，观众的呼声、全场倒数声、还有反应非常快速的现场直播、瞬时插入的慢镜头回放，都让玩家在投入游戏之余感受到真实的感觉。小节时间和暂停时间球员也有了一些小动作，他们会以自己的姿态或走或站，并带着各种表情进行交谈。

操作上，本作有经典的虚拟摇杆和虚拟按键以及一指触摸两种模式选择，而且比起家用机版，iOS版简化了很多动作，就是为了避免过于繁琐的操作，所以玩起来还是非常流畅的，两种模式各有乐趣，只不过无论哪种方式，对于初次上手游戏的玩家来说，都需要稍加适应，尤其是那些玩过家用机版的用户。







iOS



坏猪猪

Bad Piggies

■ Rovio ■ PUZ ■ 6元 ■ 中文版

一人得道鸡犬升天，《愤怒的小鸟》捧红了五颜六色的鸟儿们，现在连游戏里的大反派绿皮猪猪们也自立门户成了这款《坏猪猪》的主角。

这款游戏的风格融合了Rovio旗下《愤怒的小鸟》和《神奇阿力》两部作品的特色，玩家要用游戏中所给的各种道具制造一部小车，将小猪成功送达终点。小车零件的组合搭配以及行驶途中各种动力原理是游戏的两大考验，依旧是简单的模式和简单的玩法，但是《坏猪猪》明显在更加轻松的氛围中达到更加益智的效果，至少比之前只是换个场景或者增加一些玩法的“《愤怒的小鸟》系列”来得有诚意。游戏的关卡选择画面，跟《愤怒的小鸟》如出一辙，目前游戏总共有三大关，每一个大关下有36个普通小关和9个特别关，三大关卡加起来总共是130多个小关，数量众多，绝对是消磨时间的利器。

每个关卡会有不同的地形，同时有不同的三星过关要求，开始可以点击画面右上角的星星放大镜查看清楚。野心勃勃的小猪们当然是锲而不舍地追求新鲜美味的鸟蛋，然而过程充满阻碍和艰辛，各种意外不断，玩家的任务就是让小猪安全到达关卡上的终点线处。小猪们不像愤怒鸟那样有弹弓，也不会飞行，只有造一部小车将它们送出去了。所以游戏一开始，先要用画面下方的材料做出一辆木头小车，玩家可以在起点的方框区域内随意搭配小车零件，然后把小猪放进去。不过小车也不能太随便，否则是通不过一路的弯弯曲曲和上下颠簸的陡坡。游戏关卡的设计都很巧妙，小车部件的提供会按照不同地形出现，不需要玩家太费脑子，造好小车出发之后感觉不对劲可以重新回到起点拆了再装。实在造不出的时候，还可以点击画面左边的小猪技工来帮助你，不过小猪技工只能保证让你过关，其他条件它是不会考虑进去的，所以靠他的话很难拿到三星成就。

虽然有借助小鸟人气的嫌疑，但是游戏本身的素质也不错，加之0.99美元的厚道售价，还是非常值得一试的。







iOS



街霸对铁拳 手机版

ストリートファイター X 铁拳 Mobile

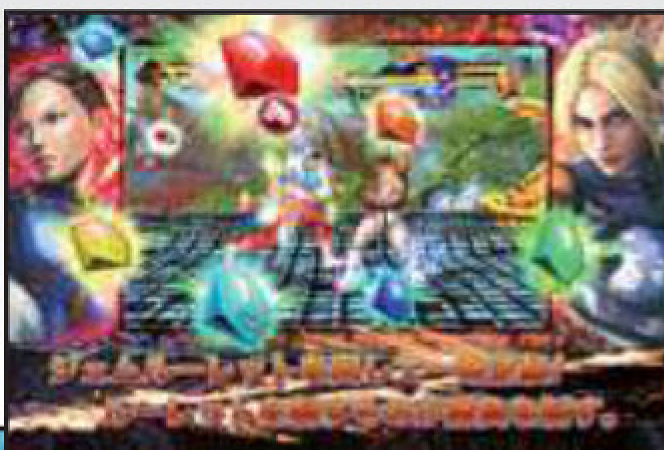
■ Capcom ■ FTG ■ 250日元 ■ 日文版

Capcom最近发布了iOS版《街霸X铁拳 手机版》，并且作为对应iPhone 5的游戏，目前本作正在优惠出售，在日本地区的商店里售价仅仅是250日元（中国区为18元人民币）。

本作的画面延续了iOS上《街霸Ⅳ》的水准，水墨风格的人物和场景设计依然保留，不过机能所限，比起家用机版的《街霸对铁拳》，iOS版的本作画面缩水是必然的，场景贴图相对粗糙，虽然背景中3D部分是可动的，但是偶尔也会出现一些细微的马赛克。

游戏的操作也与之前iOS平台上的《街霸Ⅳ》类似，摇杆、八向按键和拳、脚、SP技这些键位都没有变化。模式上，本作战斗变成了2V2组队战，玩家可以通过X键在两名角色中进行切换，以此来打出各种连携技甚至连携大招。另外在角色切换后会有一小段无敌时间，利用这段时间可以躲过不少致命攻击。画面和操作上的缩水尚可接受，不过可用角色却只有区区十位，街霸和铁拳各占一半，看来接连不断推出角色扩展包只是时间问题。通过Wi-Fi，玩家可以和世界各地的玩家联机对战，而通过蓝牙功能，也可以和本地的朋友切磋提高。另外，“宝石系统”也是游戏的一大特色，名叫“宝石轮盘”的技能发动后可以一口气强化攻击力取得逆转优势。







进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

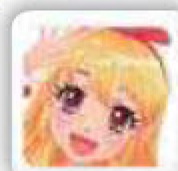
栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

虽然任天堂今年似乎没有召开秋季发布会的迹象，但网络直播会却是一场接着一场，本辑“口袋光环”中尽数收录，感兴趣的玩家们记得看看。另外，对于欧美版主机的玩家也有不少利好消息，除了大人气游戏《怪物猎人3U》外，《世界树迷宫Ⅳ》和《火焰之纹章》已确定将于2013年第一、第二季度先后发售，e商店美服也已陆续追加《电波人RPG》、《樱武士》等口碑极佳的作品。

3D短波

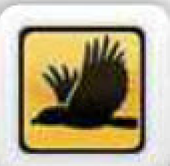
EVENT



10月2日：NBGI在东京的Zepp DiverSity召开了一场《偶像活动》计划记者发表会，除了宣传即将发售的3DS游戏《偶像活动 灰姑娘课程》外，更公布了TV动画、框体街机以及大量的相关周边产品，会上更请到了人气组合AKB48的板野友美到场助阵。《偶像活动》的主题是让玩家扮演一名偶像育成学校的学员，并通过自身的不断努力最终成为顶级明星。TV动画于10月8日起开播，街机版和3DS版的游戏则将于10月25日和11月15日相继发售。


▲板野友美在街机版游戏中的对应卡片。

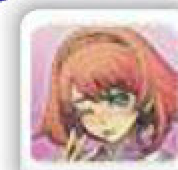
GAME



10月3日：任天堂e商店日服追加了下载游戏《鹰狩王》，以及GBC模拟游戏《马里奥高尔夫》和FC模拟游戏《小叮当》。《鹰狩王》是先前在e商店推出的《鹿狩王》的姊妹篇，同样是一款以狩猎为主题的射击游戏。美服方面则于次日更新了下载游戏《洞窟物语》和《武士G》。


▲如果玩家对《洞窟物语3D》感兴趣，不妨也感受一下原始版本的魅力。

EVENT



10月5日：《卡片召唤师》的官方比赛“公主杯”于当日正式开始，这是继9月5日的“国王杯”后任天堂举办的第二次网络比赛。“公主杯”的活动时间为10月5日晚8点～10月18日晚11点59分，报名有效期截止至10月16日晚11点59分。比赛的固定用图为“まがたま”，采取积分制，根据玩家最近10场比赛的名次分以及大赛期间获得的比赛分总和进行排位。前三名可以获得游戏的主题T恤以及参加11月召开的全国大赛的资格，100名、200名等特定排名的玩家则能得到幸运奖，奖品是游戏的主题文件夹。



▶《疾风兔丸》充满了日式和风气息。



10月10日：任天堂e商店日服追加了下载游戏《疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印》以及FC的经典之作《超级魂斗罗》，美服于次日更新了下载游戏《疯狂袋鼠》。由Arc System Works推出的《疾风兔丸》是一款包含解谜要素的动作游戏，下辑的“下载推荐”将为各位读者做重点介绍。

下载推荐 恐怖医院的生存逃亡！

文 八重樱

3DS AVG 文字冒险



简单下载系列 Vol.5 THE 诅咒的废弃医院 被封闭的无脸少女

SIMPLE DLシリーズ Vol.5 THE 咒いの废病院～闭じ込められた颜のない少女～

D3 Publisher	日版	2012年9月12日	推荐度 A
1人	500日元	无对应周边	

《简单下载系列》的第5弹作品主题同样是密室逃脱，但融入了恐怖元素。玩家除了照例要寻找蛛丝马迹，设法从封闭的医院中逃离外，还需用照相机拍摄魂魄，并躲避恐怖护士的袭击。本辑请来“《零》系列”的真饭——八重樱老师为读者们详细介绍本作的内容。



按键说明	
键位	说明
L	向左转/拍摄
R	向右转/拍摄
滑杆	前后移动
十字键	切换当前下屏显示的说明文字
X	装备道具
Y	举起/放下相机
A	调查/前进
B	后退
START	查看当前魂之器的完成度

系统简介

基本玩法



游戏的基本流程就是进入各个房间中调查，收集可用的道具和拍摄魂魄。全程都不需要战斗，敌人只有一种，就是鬼护士，她即将出现前一般会有红色的魂作为提示，此时要赶紧找个房间躲起来。如果耗到上屏的四周开始闪红时就很危险了，此时大多数门都是无法直接打开的，要反复拉动数次才有可能开启，注意，是有可能，不是一定，如果没打开门的话就要与护士姐姐“亲密接触”了！至于这个门开启的概率，似乎是随机的……每一话只能被护士抓住3次，超过这个次数便告GAME OVER。进入下一话后，这个次数会重置。

使用照相机拍摄魂这个设定听起来有点像是“《零》系列”，不过在本作中玩家只需要把魂拍摄下来，再拿到诊察室1的蜡烛处献祭即可。魂在刚出现时都是蓝色的，只有在拍下来后献祭时才能看到其本来的色彩。献祭时可以选择是献上这张照片、保存到SD卡还是舍弃掉这张照片，每献祭一个魂都会消耗掉一小段蜡烛，当蜡烛完全烧完后就无法献祭了。因此如果只想献上特定颜色的魂的话，就必须将其他颜色的魂舍弃掉。不同颜色的魂会进入不同结局，攻略的最后会有说明。

流程攻略

第一话 无颜的少女

一声炸雷将我从昏睡中的惊醒。刚刚似乎正做着什么诡异的噩梦，醒来后依旧感到头痛不已。转动僵硬的脖颈望向四周，我发现自己正躺在医院的病床上，病房内没有开灯，但时不时划破天空的闪电还是足以照亮病房内的一切。手腕处传来阵阵刺痛，我吃惊地看到有三瓶点滴正挂在床边，昏迷前的记忆也随之苏醒……啊，对了，我记得我不小心掉进了学校的池塘里，然后就失去知觉了。这么说，难道我是被及时赶到的老师或是同学送到医院来的吗？可是只是不小心溺水而已，挂三瓶点滴未免太夸张了吧，感觉好像是绝症晚期一样……

突然，一声玻璃破碎的巨响传入耳中，我吓得一哆嗦，不由得出声喊到“请问有人在吗？”，但是并没有人回应我的呼唤。真奇怪，这里是医院吧？可是为什么完全看不到医生和护士的身影？而且仔细观察一下这间病房，会发现略显残破，就连窗户都关不严，狂风穿过狭窄的缝隙灌入房间内，发出哀嚎般的声响令人不寒而栗。总、总之，先想办法离开这里吧。

- 调查刚刚躺着的病床，在小桌板上入手点滴针头。
- 在左手边染血的病床上入手一把小刀。
- 调查房门，发现被锁住了。按X键装备上小刀后再调查房门可以切开锁头离开这里。
- 来到走廊，入手该区域的地图和操作说明。
- 走到前方少女身边触发剧情。

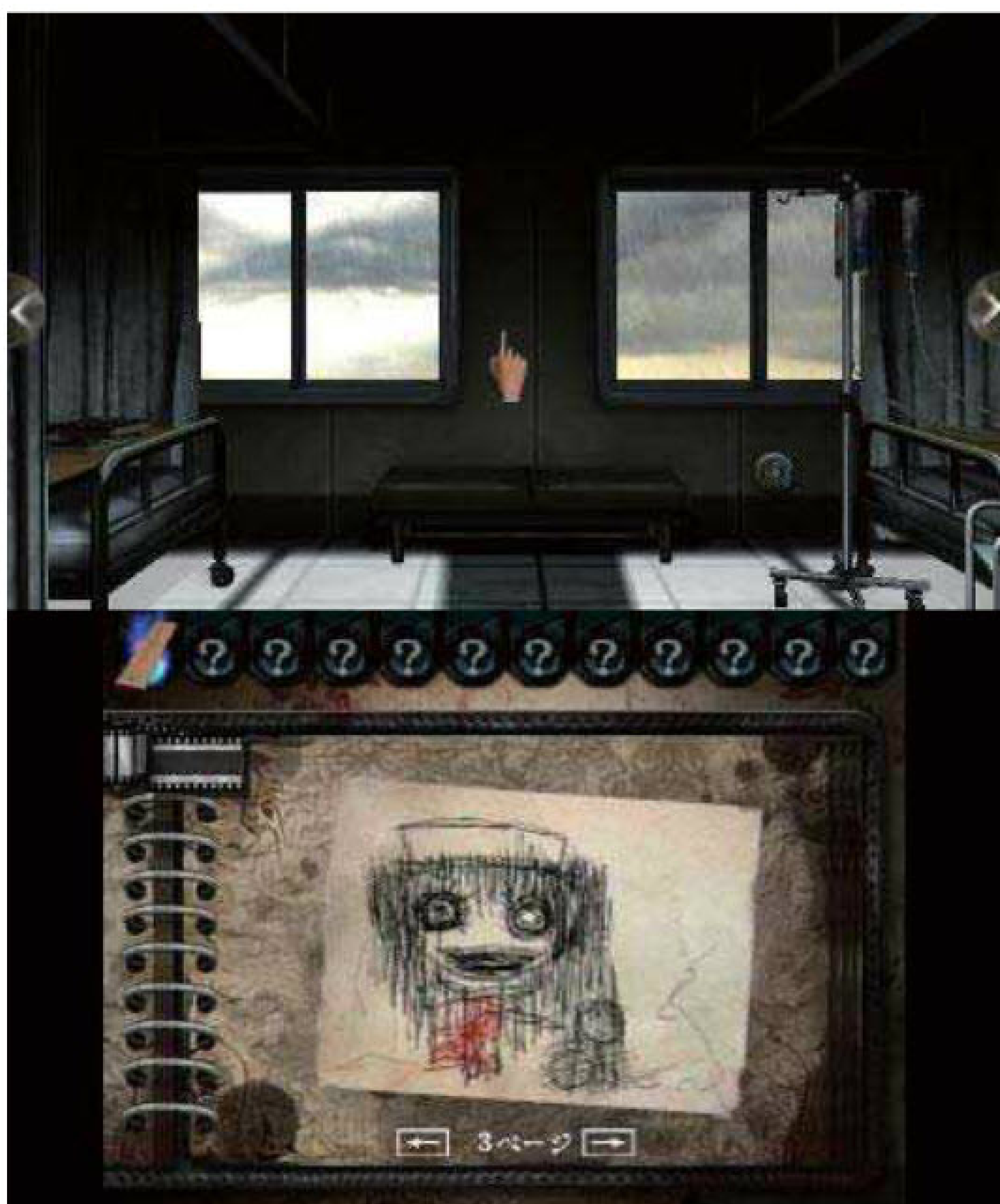
没想到在走廊破碎的窗户下，竟然跪坐着一位掩面而泣的少女。看到少女后我不禁感到一阵安心，但少女却不肯让我看她的脸，说是我看到她的脸的话一定会害怕的……好吧，既然她强烈坚持的话……但少女的腿受伤了，继续待在这里的话也很危险，还是赶紧找个病房让她休息一下吧。由于少女不肯让我靠近她，我只好跟在她身后，看着她一瘸一拐地走进了前方的诊察室1。从和少女的交谈中，我得知她名叫诗穗，这所医院名叫端集综合医院，是一个没有出口的诡异场所。但问到为何会被玻璃割破腿时，诗穗却支支吾吾不肯透露，莫非真有什么难言之隐？

在房间的桌子上，我拾到了一台照相机，相机说明书上记载着以下文字：“这台相机可以拍摄到游荡的灵魂。将拍摄到灵魂的照片用桌上的蜡烛烧掉‘献祭’给‘魂之器’的话，或许就会找出离开这里的道路。魂的颜色可分为白、紫、绿、黄四色，只有集满特定颜色的魂才有可能拯救‘那个孩子’，但哪种颜色才是正确的并不知道。”刚读完说明书，一颗绿色的魂魄便从桌子里飞了出来，总之先按照说明书所说把它拍下来吧。拍摄成功后将照片拿到蜡烛处焚烧，不过并没有出现什么特殊事件。看来是灵魂的数量还不够多吧？而且令我在意的还有说明书中的另一段话，“那个孩子”莫非指的是诗穗吗？

我将说明书拿给诗穗看，诗穗一眼便认出这是来自于她父亲的朋友——灵能力者苍野清正的笔迹。或许按照苍野先生所说的方法我就能顺利离开这座没有出口的医院了！从诗穗的口中暂时听不到更多有用的信息，我决定独自去探索一下其他的房间。

- 走进102号房间，进门后在左手边椅子的下方捡到一个“注射器”。
- 对着进门左手边病床旁的床头柜使用“点滴针头”和”注射器“就可以打开抽屉获得一把螺丝刀（ドライバー）。
- 拉开左前方病床前的床帘，会飞出一颗绿魂。
- 调查左前方病床上的小桌子，获得一张诡异的涂鸦“不気味な落书き”
- 向右转身，在病床下拾取到一块木板。

捡到木板后，门外走廊上传来了清脆的脚步声。我突然有一种不好的预感，慌忙藏到了床





底。从狭窄的缝隙中，我看到一双属于护士的双腿跌跌撞撞走进了房间，她在房间内巡视了一圈之后最终停在了我藏身的床边，接着，她弯下了腰……

“啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！”我惊呼着坐起了身。那位护士恐怖的容貌依旧浮现在眼前挥之不去，冷汗顺着额头缓缓地流下。但令我震惊的事情还不止这一件，我发现自己又回到了最初的那间病房，手臂上又再度调吊上了点滴。在床边的小桌上放了一张便签，莫非是苍野先生留下的信息？我像抓住救命稻草一般一把将便签抓在了手里，便签上写着：“如果被抓住三次的话，就无法回到这个世界了……当走廊中出现红色的魂魄时，那个护士就会出现……”可恶，那个护士到底是什么东西？我根本就没可能和她硬碰硬啊，看来只能在她即将出现时先找个地方躲起来了。

●离开101病房，向103病房方向前进。途中有可能会出现红魂，赶紧跑。来到通往103病房通路的大坑前，使用木板搭成小桥通过，进入103室。

●调查房门左侧的橱柜，用螺丝刀打开柜门，获得钥匙“诊察室と书かれた键”。

●调查电视旁边的日记，读完后获得“4と书かれたボタン”。

●调查床上的小桌子，获得纸与笔。

●然后对着床左侧墙壁上贴的纸使用纸与笔，会获得一段提示文字。

●拾取掉落在床脚的玻璃碎片，用它割开缠绕在门上的头发，离开103室。

●出门后往左手边走，使用钥匙打开诊察室2的房门。

●调查桌子上被锁链锁住的箱子，将写着数字4的道具放上去，组成一个密码锁。

●回到诊察室1，向诗穗寻求帮助。（可以在这个房间中献祭照片、补充胶片、存档。）

●返回诊察室2，对密码箱输入密码53124，获得一张便签和一个新的魂之器。

●剧情后触发护士姐姐前来的影像，躲到床帘后面的病床下方即可躲过。

●返回诊察室1，如果此时魂之器已经集满的话，就可以将刚才在密码箱中获得新魂之器放上，没集满的话……请回走廊溜达两圈，自然会有魂魄飘过的。集满灵魂换上新蜡烛后本话结束。

第二话 端集综合医院

受到刚刚地震的影响，诊察室1外走廊的风景完全变了一个样。从地图背面的注解中我得知了一个惊人的事实，这座端集综合医院并不是真正的医院，也不存在于现实当中。它是由深切的憎恨与悲伤的记忆混合构成的异次元空间，至今没有人能从这个世界中顺利逃出。但如果能解开“那个孩子的诅咒”的话，或许……

诗穗依旧是不在状态地呆坐在床边，我决定还是独自一人去找寻离开这里的线索。

●先来到左侧的104室。调查进门后左手边的病床入手一个喷雾剂的药“スプレー药”。

●调查进门右手边的病床旁的小桌子，会看到一个敞开的记事本，上面写着“在人偶中藏着重要的东西”，调查记事本后获得105室的钥匙。

●继续调查这张病床旁边的通风口，入手一枚钥匙。

●使用这枚钥匙可以打开病床旁床头柜的抽屉，入手“スプレー药”。

●回到诊察室1，会看到诗穗起身站在了窗边。此时可以将刚才在104室拍摄到的灵魂照片献祭存盘。

●去往女厕所（女子トイレ）。连续三次调查最里面的单间的门后进入，调查水管后入手一个扳手。

●再调查左下角的马桶搋子，入手这个道具。

●对着左侧的洗手池使用马桶搋子后可获得更衣室“ロッカールーム”的钥匙。

●来到男厕所（男子トイレ）。对最里面的单间中的水管使用刚才在女厕所获得的扳手。

●打开左数第一个小便池的冲水开关，水流过后可以获得一个按钮。

●使用更衣室的钥匙进入，进门后先右转，调查三次第2个衣柜的柜门，打开后获得一个喷雾剂。

●打开正前方左数第二个衣柜，对血迹使用喷雾后会出现8个手印。

●打开正前方左数第三个衣柜，对血迹使用喷雾后会出现4个手印。

●对正前方最右边的衣柜柜门使用喷雾后会出现

7个手印。

●调查正前方最左边的柜门，将在男厕所获得的按钮放到“4”的位置上后输入8→4→7这个密码，即可获得一把锯子。（出门后可能会遇到“美丽”的护士姐姐，逃回更衣间，躲进右边第2个衣柜中）

●使用锯子锯开阻挡在105室通路前的木板，使用钥匙开启房门进入。

●调查地板上的那块破布后出现一个日本人偶。使用锯子将其分解后获得新的“魂之器”。

●调查左侧凌乱的床架，可以拾取到一枚钥匙。

●使用钥匙打开左上角的书架会飞出一颗魂。此时开启拍照模式，将镜头对准天花板时会出现一张红色的大脸……

●找到新魂之器后就可以返回诊察室1了。回到这里后发现诗穗不见了，接下来要去寻找她。返回105室后会遭遇到护士小姐，先逃回其他房间，等闪红结束后再一次返回105室就会遇到诗穗了。

在105病房中，我终于找到了诗穗。她的回忆似乎渐渐开始苏醒，主动提出要握住我的手。短暂的沉默之后，诗穗缓缓道出一个惊人的秘密，原来她的全名叫做端集诗穗，正是这座端集综合医院院长的女儿，以及她其实已经死了……

耳畔响起一声炸雷，但却远远不及诗穗所言令我震惊。她说她已经死了，可是诗穗不正好好地坐在我的面前吗？还是说她以为自己死了，但其实还活着呢？

诗穗接着说道：“这座医院中曾经发生过一起治死病人的医疗事故。我的父亲端集秀一郎，将全部的责任推到了护士赤羽信子的身上。被冤枉的信子杀死了我的父亲，而我恰好目睹了这一幕，于是被信子追杀到了屋顶……”



不能再听下去了！我慌忙打断了诗穗，现在的首要目的是从这里逃出去，等安全生还后再了解整起事件的详情也不迟。留下诗穗一人在诊察室1，我再度展开了探索。

最终话 回望的你……

●先前往旁边的更衣室（ロッカールーム）。来开右侧最前方的帘子，从水管上取下一个扳手。

●拉开右侧染血的隔间帘子，将扳手按在水管上，冲掉墙壁上的血迹，出现暗号提示“_1_6”。

●在前方靠墙的地面上可以拾取到一个挂着诡异面具的钥匙。

●前往地图左下角的手术室，使用刚刚获得的面具钥匙开门进入。

●进门后调查左前方的箱子，打开后是一堆人偶头。调查人偶头后获得手术用的夹子（手术用のクリップ）。

●在正前方的白板上入手一张X光照片（レントゲン）。

●调查药品柜右侧的抽屉，入手内视镜。

●调查躺在病床上的人偶，令其张开嘴巴后使用内视镜，会看到他的肚子里有什么东西。

●在对人偶使用手术用的夹子，取出一个保险丝（ヒューズ）。

●护士姐姐来袭，果断躲到装人偶头的箱子里躲过一劫。

●返回诊察室1，将X光照片挂在蜡烛后面的荧光板上，获得提示“9_37_”。

●返回更衣室，在左手边有密码锁的柜子上输入“91376”开锁，调查染血的护士服，或者一张IC卡（セキュリティカード）。

●离开更衣室，往手术室方向走，途中会路过一个配电箱，对其使用保险丝后，再对旁边的门使用IC卡后开门进入。

●先来到细菌检查室。进门后不久电话就会响起，接听后会听到“菊の花　百合の花　彼岸花そして…ライラック”这样一句话。

●调查右侧开放式的药品架，入手一瓶能腐蚀毛发与油污的药剂（药品の入ったビン）。

●调查有玻璃柜门的药品架下层，在第一个抽

屉中入手一张写着“左”的便签。

●移动至厕所（トイレ）。调查镜子，会看到身后的门上有血迹。

●调查身后的门上本应有血迹的地方，会破开一个小洞，获得一段提示“敲隔壁的门3次、敲最里面的门1次，再敲其隔壁的门2次。”

●按照顺序敲门后，门就会开启，在门上获得写着“右”的便签。

●继续调查这个隔间中水箱的盖子，获得一个阀门（ツマミ）。

●入手阀门后厕所门会突然关上，四周开始长出头发，并出现喘息声。反复开门几次后就能离开。

●返回细菌检查室。按照左右两张纸上的记号拉开抽屉，就能开启上方玻璃柜门的锁，并入手一个酒精灯。

●调查房间左侧试验台上的点火装置，将阀门装上后点火，再用火苗将酒精灯点燃。

●返回更衣室（ロッカ－ル－ム）。登上放置在进门左手边的小梯子，使用酒精灯烧掉屋顶的头发，会出现一个通气口。

●进入通气口后会遇到护士姐姐，赶快逃到其它房间中躲避她的袭击。安全后再通过通气口来到一间红色房间中。这里是一间灵堂，供奉着一位无脸少女的遗像，遗像面前除了摆放着菊花、百合花、彼岸花和丁香花之外，还有两根蜡烛。看上去似乎还缺少两根蜡烛，去找找看吧。

●原路返回更衣室后，前往隔离病室。这里其实就是红色房间的隔壁。

●对隔离病室中的水池使用腐蚀性药剂后获得一根蜡烛。

●再来到手术室，同样是对水池使用腐蚀性药剂后获得另一根蜡烛。

●返回红色房间，将两根蜡烛插到板子上后，使用酒精灯按照从左往右1→4→3→2的顺序点亮蜡烛。

●棺材上的血迹消失，调查棺木获得一颗水晶，并得到一张提示便签，上面写着要拯救“那个孩子”，收集的全是紫魂或是绿魂是不行的。读完提示后获得一把钥匙。



●房间里突然开始溢水，准备开门逃跑时又出现了护士小姐。躲到床帘旁，趁着护士小姐巡查时逃回诊察室1，将水晶安放在烛盘上。

仪式终于完成了。剧烈的地震将我和诗穗分隔在倒塌石墙的两侧。好在我们两人都没有受伤，先想办法和诗穗会合吧。前方是一条漫长的走廊，仿佛没有尽头一般，但也没有其他路可以选择，我只能径直走了下去。刚走出去没几步，身后就传来诡异的足音，果不其然，护士又追了上来。我慌忙想快点跑远，可双腿却仿佛是灌了铅一般的沉重迈不开。好不容易终于跑到走廊尽头爬上了通往房顶的楼梯，可护士也紧随其后抓住了我的脚踝！

“快，抓住我的手！”耳畔响起了诗穗的大喊，但是灵堂中那张无颜少女的遗像此刻却在我脑海中挥之不去。最终我靠着自己的力量一脚将护士踹下了楼梯，随后艰难地爬到了屋顶。此时，诗穗已经到达了屋顶，她慢慢地向我转过身来……【完】

本作有多结局，获得HAPPY END的途径在游戏中已经提示过了，就是收集100%的白魂。建议玩家一周目时先随便打打，不要在意魂的颜色，等到二周目时再专注于收集白魂。

在走廊上每走出4～5步就会出现一颗魂，出现颜色随机，但除紫魂之外，其他颜色的魂都有数量限制，也就是说收集到一定程度后就只会出现紫魂了（大约是拍摄20～30次之后），因此仍需要玩家多在病房、厕所等地搜索。



尽管本作只是一款500日元就能玩到的下载游戏，但素质却高得超乎了我的想象。虽然场景并不算大，流程也不长，但恐怖感渲染得极为到位，探索的过程可谓是步步惊心，有好几次我都忍不住尖叫了出来。从这点来看，本作作为恐怖游戏而言确实是相当成功的。但游戏全程都没有使用到3DS的触屏机能，探索也是在上屏移动光标来完成的，导致效率低得令人发指。一周目通关时间大约是在4小时左右，但如果能充分发挥上触屏调查的功能，游戏时间至少会缩短1/3。不过看到售价的份儿上，也无需过于纠结这种细节了（汗）。最后怒吼一句，爱日式恐怖的玩家全都来玩呀，被护士姐姐抓住很爽的呀有木有！

PlayStation Vita

总部 PSV Azito

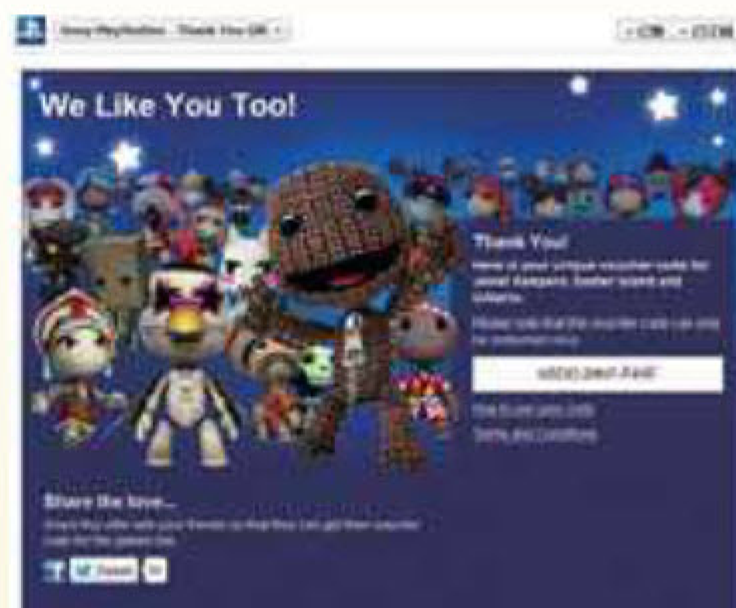
享受掌机的声光极致！

栏目主持：酷洛洛

上辑提过的PSV运行PSP ISO的视频引起大家的强烈关注，大家都期待着这一重大破解成果，这次大家没有等多久，10月3日，国外黑客放出了PSV的首个自制系统6.60TN-A，利用它，PSV就可以成功运行PSP的ISO游戏，这一刻，玩家们欣喜如狂，许多人也测试成功。

PSV首个自制固件放出，成功运行PSP ISO

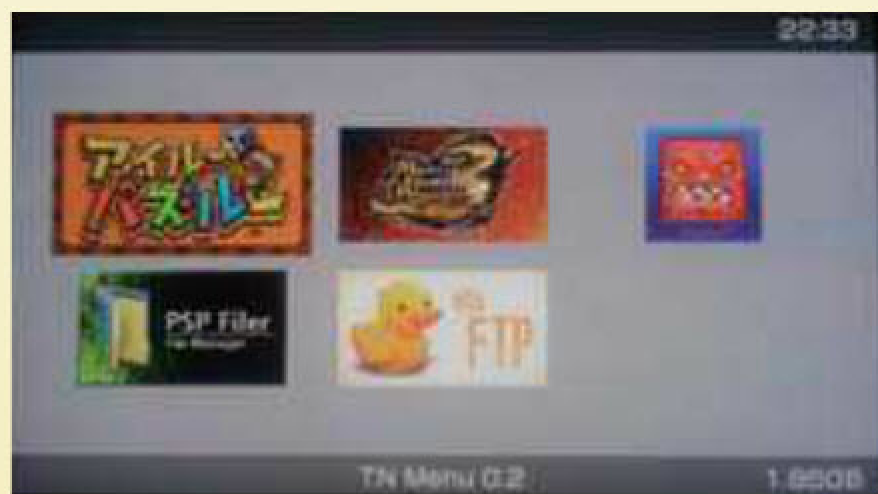
这次的破解是利用到一款名为《Urbanix》的PSP游戏漏洞来进入自制系统的菜单，从而可以运行ISO以及自制软件（包括各种模拟器），所以玩家要首先在PSN上购买这款游戏，好在价格不贵，各大PSN服务器皆有下载，甚至美服还有机会免费获得这款游戏。但是，在破解程序放出的第二天，这款游戏就在各个服务器下架，并且至今都没有再次上架，索尼的动作很迅速。一时间大量还没来得及下载游戏的玩家追悔莫及，不过没过几天，黑客wololo的博客就放出了令玩家兴奋的新消息，称Total_Noob（简称TN）已经为大家准备好了另外一款漏洞游戏，让大家做好准备。



▲之前只要有facebook账号，关注PlayStation官方博客就可以免费获得《Urbanix》的游戏，可惜现在已经下不到游戏了。

第二天，也就是10月9日，这款游戏被公布——一款PSP Minis游戏《Mad Blocker Alpha》（美服、欧服），售价1.99美元，同时TN也放出了新的自制系统6.60TN-B来对应它，这个版本的自制固件也同样支持之前的《Urbanix》漏洞，并且在兼容性上比A更好，并支持PSV的1.81系统。

索尼的动作依然迅速，《Mad Blocker Alpha》在第二天凌晨就被索尼紧急下架，手脚不够快的玩家依然没有机会体验PSV玩PSP ISO的机会，当然，很多反应迅速的玩家此刻正爽着。



▲6.60TN-B的主界面，可以在这里直接运行ISO或者自制程序。

遭遇两款漏洞游戏的火速下架，无米下炊的玩家们正在心急火燎，又有好消息传来，有黑客利用之前wololo发现的《MHP2G》和《MHP3》的VHBL漏洞，将6.60TN-A移植过来，也就说利用《MHP2G》和《MHP3》同样可以进入自制系统并运行ISO，但是《MHP2G》和《MHP3》的漏洞只能在PSV的1.80系统下有效，1.81已被封锁了，对于那些还没有升级到1.81的玩家来说他们又有了新机会。

关于6.60TN的自制系统，根据众多玩家的测试，兼容性非常高，绝大部分PSP ISO都可正常运行，在主界面按□键还可以选择引导模式，包括March33和Sony NP9660两种，运行游戏时按PS键可返回主菜单，待机正常，原始功能（比如映射右摇杆、画面双线过滤）都完全正常，跟运行正版PSP游戏一样的效果，可以说是非常完美。有关这个自制固件的最新消息我们也会持续关注，今后也会第一时间为大家带来。



▲运行PSP ISO游戏时各项功能都正常。

PlayStation Mobile上线，智能手机与PSV通用

PlayStation Mobile（以下简称PSM）是索尼在今年TGS上提出来的概念，其形式类似于苹果的AppStore软件商店，提供一些小软件、小游戏供玩家下载（有免费也有付费），其最大的特点就是不光支持PSV平台，还支持Android智能手机以及平板，当然这些设备必须经过PlayStation认证，目前基本只有索尼自家的Xperia系列手机和平板才有此资格。



10月3日，SCE开始在各地区上线PSM的服务，玩家登录PSN商店就可以找到PSM的频道了，里面的内容分为游戏（Games）和程序（Apps）两大类，而游戏类别又会根据类型来划分小类别，包括动作类、音乐类、益智类等多种，方便玩家选择。这些游戏的价格都很便宜，售价从50～1000日元不等，不过首批上线的游戏数量实在太少，只有27款，而且大部分的素质都不高（便宜没好货啊）。

二十多款游戏中，只有一款可以免费下载的游戏——《大家的迷你游戏》，这是一款包含5款小游戏的合集，移植自一款PSP作品，不过等你下载后就会发现，免费的只是其中一款《纸牌接龙》的小游戏，而且还是试玩版，有着5次试玩次数的限制，每次限制时间10分钟，如果想要完整版，花300日元内购吧，当然你也可以一次将5款小游戏都激活，这样加起来打包只要1000日元，比单买划算哦。





▲惟一的一款免费游戏实际上也比较坑爹。

说实话，PSM的这些游戏对于Android手机用户来说应该不会有任何吸引力，因为他们可以轻易地在谷歌市场上下载到素质比这些游戏高过一大截而且还免费的作品，但是对于PSV用户来说，也许这是一个尝鲜的选择。索尼推出PSM的目的显然是看到智能手机游戏的巨大发展势头，想通过建立PSV和Android一个共通的平台，让PSV利用到手机游戏的大量资源，不过现在这个平台的资源数量实在太少，目前也没有大厂进驻，游戏质量也不高，实在是难以提起大多玩家的兴趣。不过索尼预定11月推出PSM的开发者套件，以此吸引更多的开发者。相信随着时间的推移，PSM上的资源会越来越丰富，期待上面会有优秀作品登场，毕竟现在很多手机游戏素质不俗，用PSV玩手机游戏还是挺令人期待的一件事。

TIPS 其他Android手机使用PSM的方法

上面提到，虽然PSM对应Android平台，但是PlayStation认证卡死了其他Android设备的使用，用其他设备运行PSM程序时会提示出错，不过现在已经有高手解决了这个问题，只要你的手机Root过，便可通过刷补丁的方式获得PlayStation认证，然后正常运行PSM。下面来介绍一下方法，想要用手机体验PSM的玩家可要仔细看哦。

玩家首先去官方下载PSM的安装程序并安装（下载地址：http://psm.dl.playstation.net/psm/store/apk/PSM.apk）。

然后将补丁文件（本光盘数据中已经附带），通过恢复模式（Recover）刷入机器中，关于如何进恢复模式刷机这里就不具体说了，不同型号手机不同。如果不想刷机，也可以将补丁文件直接解压，然后用RE管理器手动复制到system文件夹中，文件“playcertetcpermissionscom.playstation.playstationcertified.xml”放到/system/etc/permissions/文件夹下，文件“playcertframeworkcom.playstation.playstationcertified.jar”放到/system/framework/文件夹下，同时将文件“com.playstation.playstationcertified.jar”的权限修改为644（读/写，读，读），之后重启便可。

之后再用手机运行PSM便不会出错，用自己的PSN账号登录后便可看到与PSV上相似的界面，不过这里只能看到PSM的游戏情报。

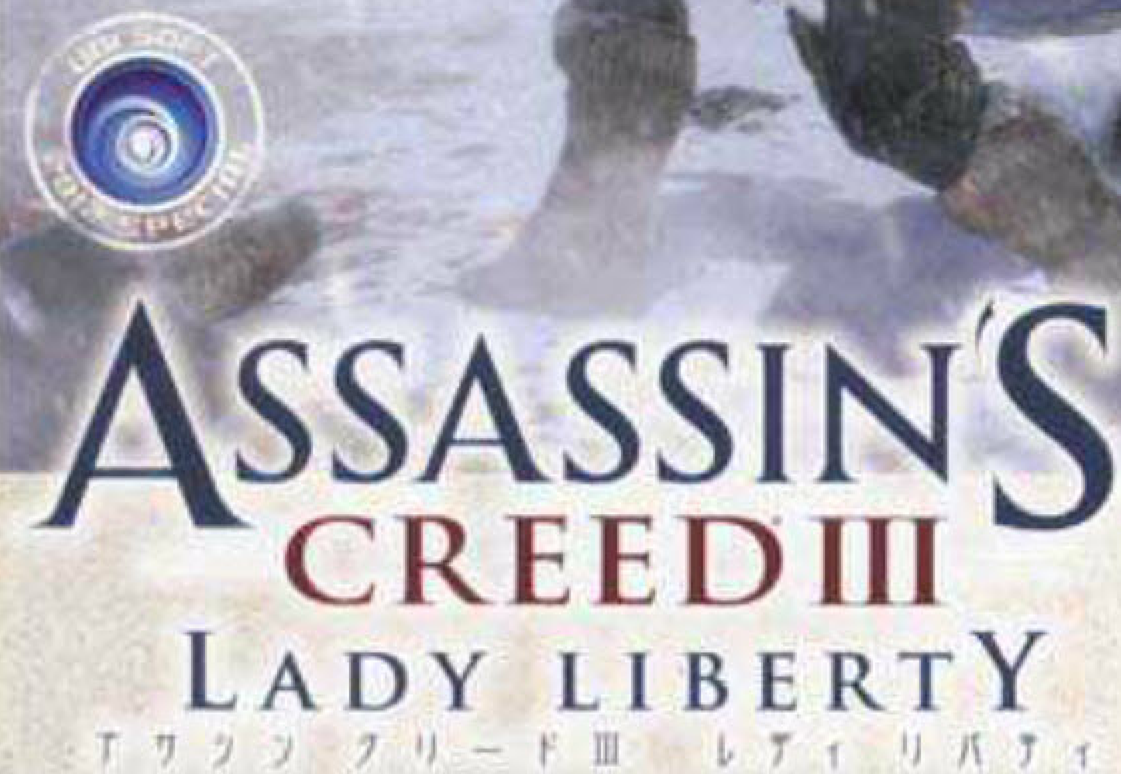


▲刷了补丁后，用三星手机也可以正常访问PSM。

文 酷洛洛

美编 sienna

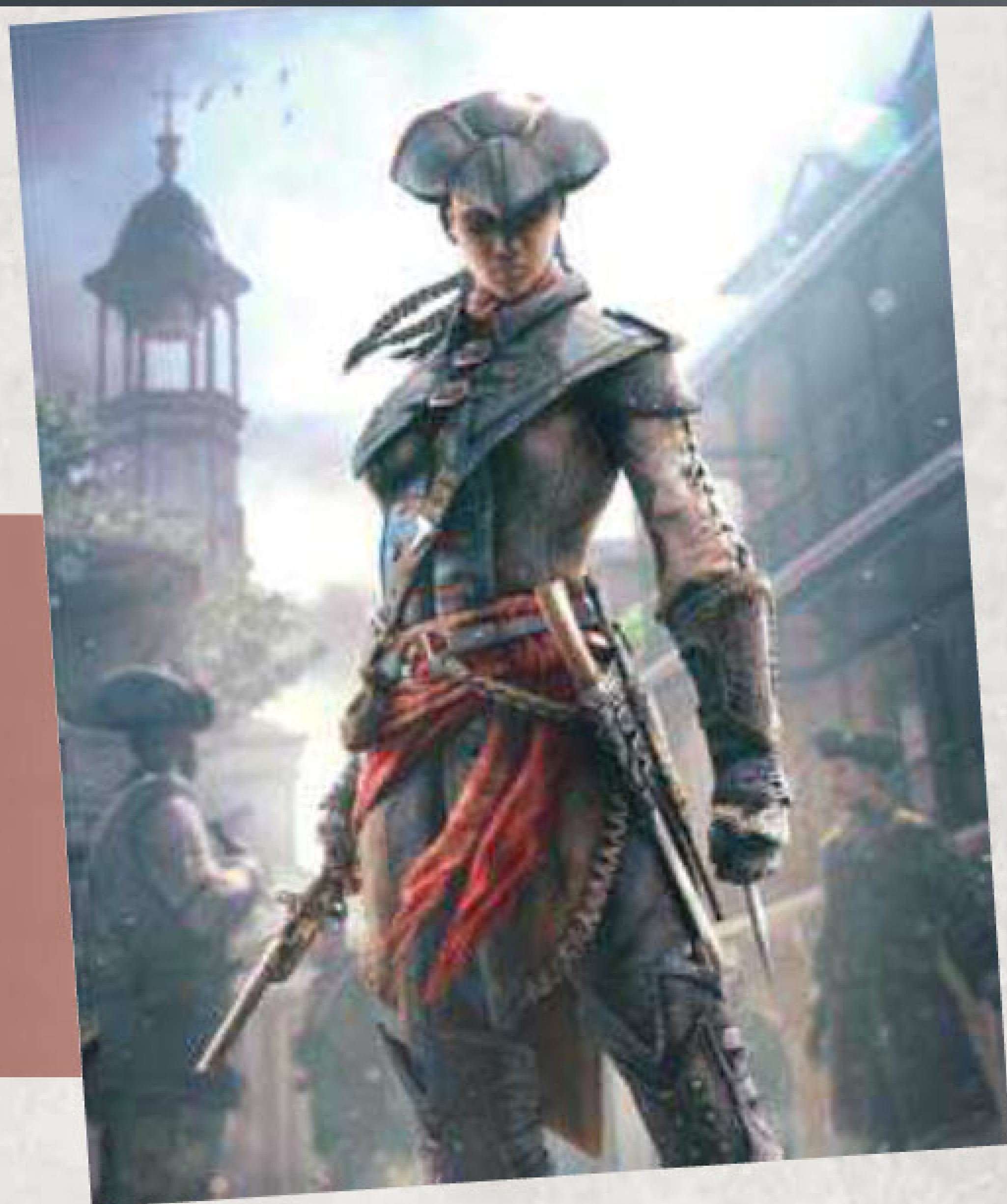
刺客们的命运在彼此交错



1765年～1780年间是本作故事发生的时间线，这与家用机版《刺客信条Ⅲ》的时间线有所重合，艾芙琳和康纳两位主角虽然一个在南方一个在北方，但以兄弟会一贯规划有序的行动方针来看，两人之间不可能对对方的任务毫不知情，官方很明显考虑到了这一点。根据《刺客信条Ⅲ 自由使命》的制作人马汀·卡佩尔的说法，本作会有艾芙琳与康纳见面的桥段出现，只是具体会以怎样的方式，暂时还无从知晓，目前也只有这张画面。

PSV | ACT | 动作

刺客信条Ⅲ 自由使命		
Assassin's Creed Ⅲ: Liberation		
Ubisoft	美版	预定2012年10月30日
人数未定	39.99美元	无对应周边



艾芙琳（Aveline De Grandpre）

出生地：新奥尔良

成为刺客的时间：1759年

简介：艾芙琳是法国人与非洲人的后裔，虽然无论是作为一名普通人还是一名刺客，她都还很年轻，但这并不代表艾芙琳不够强大。砍刀、毒镖吹管、大威力手枪、皮鞭都是艾芙琳的武器，凭借娴熟的技术和出色的身手，即使面对强大的敌人艾芙琳也不会感到惧怕。相反地，她的存在让西班牙侵略者和圣殿骑士们都闻风丧胆。



阿嘎多

居住在新奥尔良外侧沼泽地的男性，是他引导艾芙琳走向刺客的道路。

监督

马汀·卡佩尔

继承两种血统的艾芙琳是令人关注的地方

艾芙琳是法国人的父亲与非洲人的母亲所生下来的混血儿。在18世纪的新奥尔良，这些由富裕男性与非洲、中国与印第安女性所生下来的孩子，大部分都会作为奴隶，只有小部分的孩子会跟在父亲身边过着富足的日子，而艾芙琳就是这么一个幸运的孩子。她的成长，正反映当时新奥尔良贫困和富裕两极分化的视点。正因为艾芙琳对自身的尊严，以及对奴隶制度的反对，以致后来受阿嘎多的指引而成为了刺客。这两人是同样有着强烈信念而顽固的人，同时他们之间也存在互相对立的地方，他们关联性也是游戏中的玩点。

多人游戏

本作收录了用于多人游戏的“群狼作战”模式，在这里玩家可以展开全新的挑战。

与同伴一起消灭目标的全新模式——“群狼作战”

这是系列中首个多人协力模式。玩家们需要在制定时间内消灭最多的目标，若能巧妙地暗杀对方，就会增加限制时间，当到限制时间后作战就会结束。

玩点

・在指定时间内消灭陆续出现的目标。
・消灭目标后会增加得分与时间。

是与同伴赌上荣誉而战，还是为了共同作战的羁绊，享受游戏的方式也是自由自在。



►目标有时候不止一个，与同伴在巧妙的时机同时击杀吧。



◄发现目标逃走，可以让同伴先在前方阻挡哦。

玩家的各种化身

多人模式中提供了多种外观选择，这里为大家介绍其中的一部分。

药贩　司令官　异端者　木工　追踪者　沉默之影

利用PSV的特有操作击杀敌人

本作存在一种计量条，随着暗杀成功计量条就会上升，而当计量条蓄满的时候就可以发动“连锁杀戮”，发动时画面上的敌人就会出现相应的标记，这时只需要触摸屏幕画面，艾芙琳就会上前连续将敌人击杀。



游戏中登场的两种主要场景

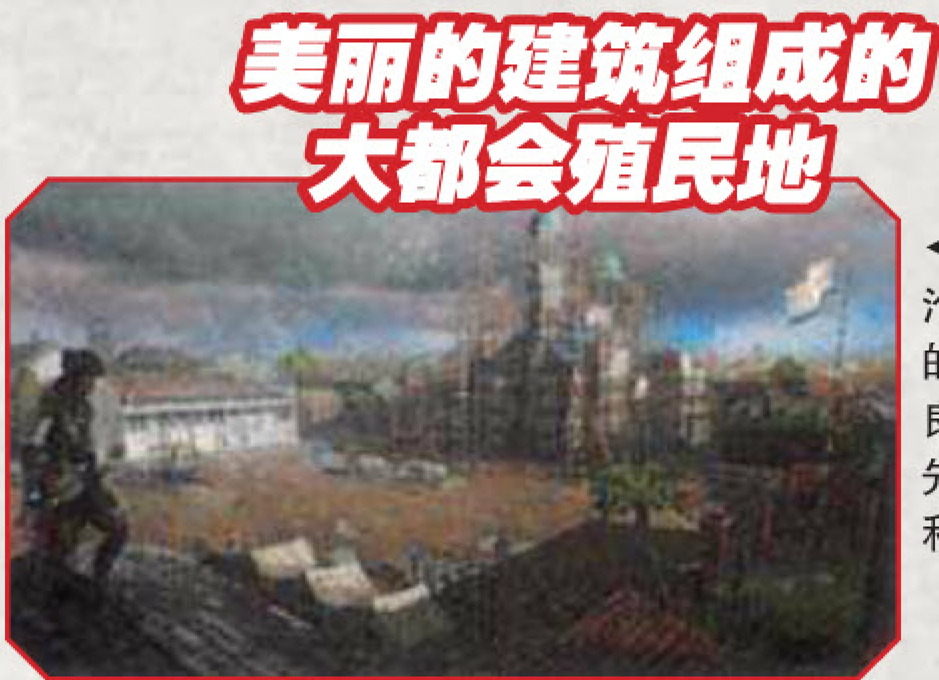
在《自由使命》中，包含了两种场景，一种是近代建筑随处可见的新奥尔良街道，而另一种则为位于新奥尔良郊外的未开发地区拜由。在这里艾芙琳会与威胁美国地区的“圣殿骑士团”展开战斗。而她也会运用到这两个差异极大的地形展开暗杀行动。

新奥尔良



位于美国路易安娜州的殖民地，在当时被西班牙所支配。

美丽的建筑组成的大都会殖民地



◀▼长时间沦为殖民地的新奥尔良，渗透着先进的时尚和文化。





◀街灯、建筑，这一片街道正朝着都市化前进着。

法国兵

目前新奥尔良的统治权正从法国移交到西班牙，因此这里依然留有部分的法国士兵。



根据服装的变换来改变能力

在居住了各人种的新奥尔良街上。生长在这里的艾芙琳会根据情况穿着各种不同的服装，这些服装可以反映当时的人们的阶级地位，让艾芙琳执行任务时更为方便。

变装 变装

仆人

被社会所无视的贫困层，十分适合隐藏在平民之中。

刺客

艾芙琳的主要行动服装，方便用于战斗。

贵族

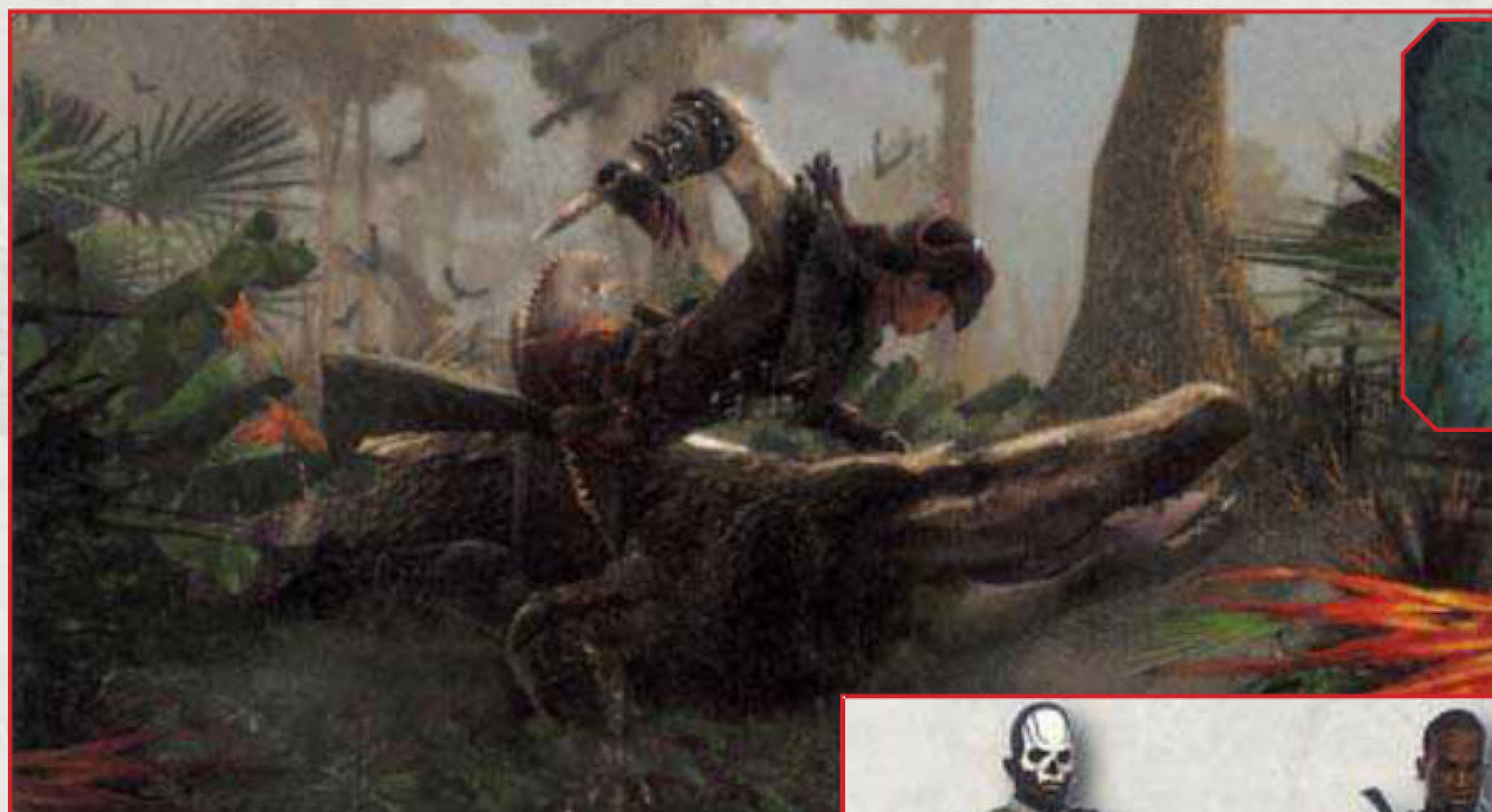
一身华丽的衣裳吸引人群，可以使用遮阳伞型的火枪。

拜由

位于路易安娜州的沼泽地，对于欧洲人来说这片是未知的领域。

被雄伟大自然包围的未知的开拓地

◀▼地图大片均为沼泽地，艾芙琳需要在树与树之间移动，有时候则可以利用水路。





◀周围充满着凶猛的生物，想珍惜生命的话，最好还是不要靠近这片沼泽地。

？？？？

居住在拜由的不明男子们，看起来似乎是原本居住在美国本土的印第安人……







文 胧月 美编 澄香

久别十年的系列最新作降临

前作《真·女神转生Ⅲ》于2004年1月发售，距离将于2013年推出的《真Ⅳ》大致有十年时间了。尽管一直被视为“《女神》系列”的本家，近年却有被边缘化的趋势。从公布初始，到3DS版《灵魂黑客》附带的预告片，以及之前公布的无剪辑PV2，游戏的整体轮廓已经浮现出来。乍一看，中世纪的建筑和角色令人很不适应，本该是“以现代或近未来为背景的神魔故事”为何时间回流？这次就以第一报的书面信息为广大关注者一解疑惑。

3DS	RPG	角色扮演·收集育成
真·女神转生Ⅳ		
真・女神転生Ⅳ		
Atlus	日版	预定2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

主人公

密卡多国的18岁少年，是『武士众』的一员，担当击退恶魔的责任。和以往一样，主人公并没有语音。



▲图中看起来有着较高地位的男子说“今年是格里高利历1492年”，格里高利历即古代对公历的叫法，由罗马教皇格里高利13世在1582年制订，看起来与“1492年”似乎略显矛盾……



中世纪欧洲风貌的东方密卡多国

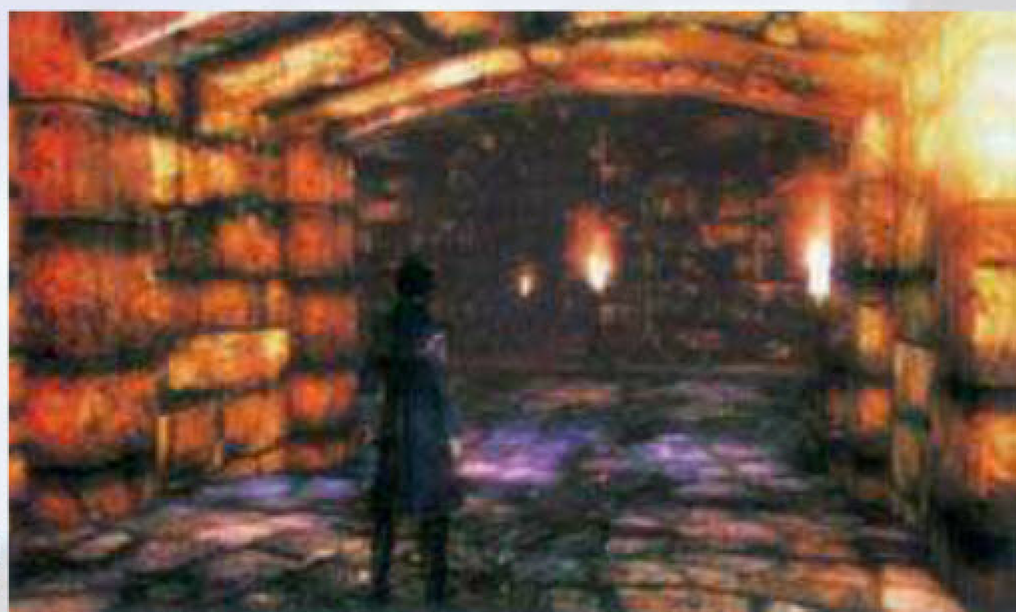
预告片中让人尤其觉得不协调的，便是该国家的景观风物。迄今为止的“《真·女神转生》系列”作品（包括形形色色的外传）均以现代甚至未来为舞台，而密卡多国从建筑到人物服饰以及生活方式都维持了中世纪文明的特点。要说与以往作品的接点，那就是物产丰饶的该国中存在被称为“武士众”的战斗集团，他们的护腕内藏了恶魔召唤程序，利用它的力量召唤出恶魔，打退那些对国家造成威胁的恶魔。



▲在密卡多城中移动，此处可看做游戏的据点。



▲广场上的巨大雕像很令人在意，这是开国君王，还是备受民众尊崇的英雄，亦或是某个受到崇拜的神灵或恶魔呢?









▶角色台词里『堕于恶魔的民众之魂』似乎是游戏的关键词。



约纳堂

声优 神谷浩史

教养良好、待人友善的少年，是『武士众』个性丰富的成员们的主心骨。







▲“武士众”正对东京的某个人物说话，对话里的“ユートピア”一词有乌托邦（即理想中美好的社会）的意思，在此处究竟代表了何种含义呢?

舞台从密卡多国一下子转到东京，不知道是出于何种缘故，“武士众”的一行人来到了遍地恶魔的东京，在相对于他们而言的“异世界”展开了冒险。东京尽管还是高楼林立，但漫天飞舞的恶魔给这个城市蒙上浓重的灰暗色彩，显出荒废的模

受到恶魔





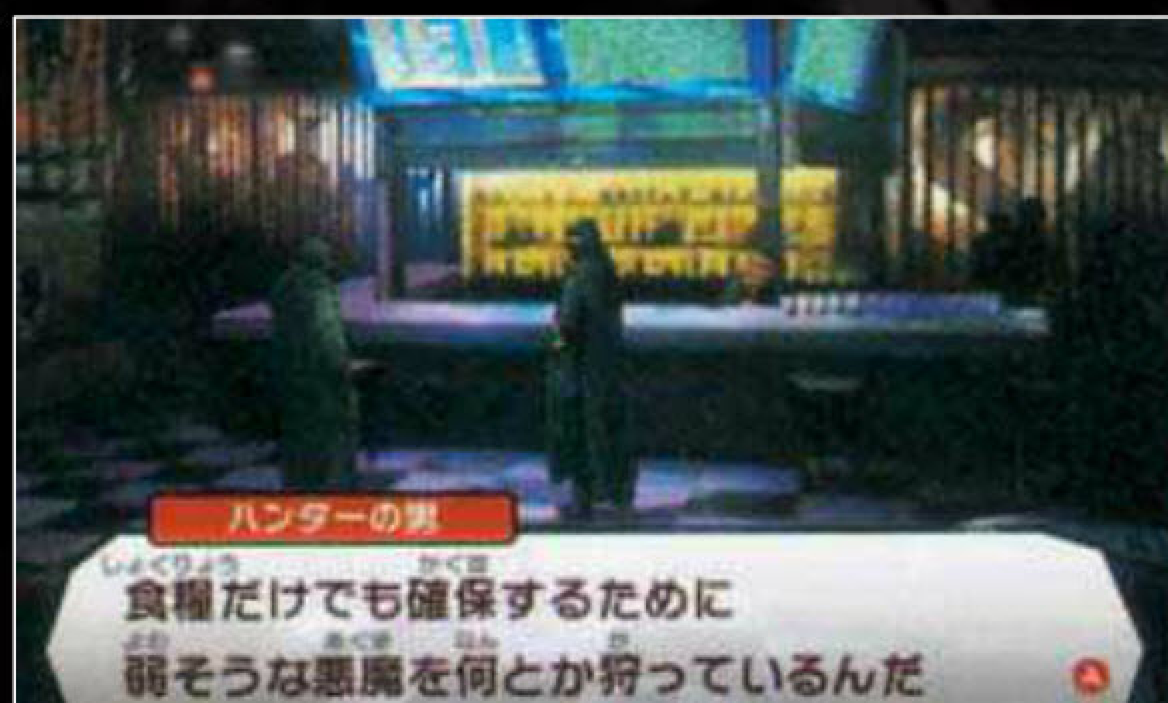
▶看板上写着『道具屋』，应该可以跟店主对话并购买冒险的必备用品。











▲为了确保食物，部分人类竟然开始捕食恶魔，东京的食物危机似乎相当严重。

样。东方密卡多与日本东京究竟存在何种联系，目前尚不明确，不过从前文“格里高利历1492年”的表述来看，并不排除主人公一行人有穿越时间的可能性。

威胁的东京



神灵、恶魔与

看起来品行有些不端的少年，虽然举止粗鲁，实际上却相当重感情。








▲这个看起来颇为位高权重的男人说出“武士最要去守卫的不是规则，而是人民的情感”，似乎会是神的对立面?





声优 小西克幸

瓦尔塔

根据主人公的言行选择，通往秩序、混沌或者中立的不同路线分歧是“《真·女神转生》系列”的一贯设定，尽管目前还不知道本作是否会保持Law、Chaos的分支，但可以确定，主人公的战斗将左右世界的发展方向。是遵从神的秩序守护现有世界，还是与恶魔联手，以革新的手段创造全新世界，这都在玩家的念头辗转之间。

人类三方交织构成的故事

拥有强烈的精英意识，趾高气昂的同时也有不服输的行动力。

『武士众』里的惟一女性，是个巾帼不让须眉的少女。英姿飒爽的外表下，也隐藏了不为人知的一面。

伊莎贝尔

声优 泽城美雪

纳巴尔

声优 大畑伸太郎

战斗

战斗系统依旧采用了回合指令式，从画面看应该是沿用了《真Ⅲ》。不过官方也宣布了本作的战斗将拥有独到之处，详细请关注今后的续报。



新恶魔陆续登场

以下是本作新登场的恶魔，注意这些恶魔并非由Atlus本社画师绘制，而是来自活跃在特摄界的知名制作人们。相比之下，这些恶魔比起金子一马的作品更为狂野，美观度则见仁见智了。

阿斯蒙蒂斯

设计者：韭泽靖

代表作 《假面骑士 兜》怪物设计、《假面骑士 电王》怪物设计、《海贼战队豪快者》怪物设计

甲贺三郎

设计者：筱原保

代表作 《侍战队真剑者》角色设计、《假面骑士000》怪物设计、《特命战队Go Busters》角色设计

设计者：雨宫庆太

代表作 《超人机梅塔路达》角色设计、《机动刑事吉班》角色设计、《牙狼》总监督



拉斐尔

思兼神

崩彦

设计者：西村喜广

代表作 《东京残酷警察》监督、《电人查勃卡》特殊造型监督/角色设计

设计者：秋恭摩

代表作 《超兽战队生命人》怪物设计、《神魂合体Godannar》拟态兽设计、动画版《Persona4》怪物设计

文 半夏 美编 咕噜

レイトン教授VS逆転裁判

3DS	ACT	文字冒险·解谜&推理
雷顿教授对逆转裁判		
レイトン教授VS逆转裁判		
Level-5	日版	预定2012年11月29日
1人	5980日元	对应周边未定

由 Level-5 社长日野晃博促成的两大名作《雷顿教授》和《逆转裁判》的跨界合作，可以说在公布之初就吸引了玩家的眼球，经过漫长的等待，终于在近期公布了包括发售日在内的更多具体消息，就让我们一起来看一下吧。

双主人公的命运在异世界交错！

一方面因为被魔女追逐而向雷顿教授求助，另一方面委托成步堂为其辩护的迷之少女玛赫涅。以她为契机两个主人公在异世界相遇，雷顿需要解开“书中描述的故事在现实出现的谜题”，而成步堂也将挑战“魔女审判”！





▲▶缠着她的“魔女”到底是什么，真是让人十分在意。

雷顿教授的调查！AVG部分

进行调查和解谜推进故事的进行





▲像《雷顿教授和奇迹假面》一样使用放大镜调查在意的地方。



▲玛赫涅看着两个人发起了呆，是在担心魔女的事情吗？

▲调查中也会出现谜题！解决的话也许就能得到情报？



▲根据调查地点的差异能够看到角色不同的对话。

“《雷顿教授》系列”里大家熟悉的谜题也会登场！

谜题部分还会出现“《雷顿教授》系列”没有的谜题类型。另外不只雷顿教授一行人，成步堂和真宵也要挑战谜题！





▲谜题也和中世纪的城市的世界观非常相近。





卢克和真宵一起合作？

◀解谜画面上显示了卢克和真宵的样子，他们俩在合作解谜吗？

有异议！询问多名证人进行聚众裁判



▲被和以往完全不同的审判弄得焦头烂额的成步堂。

▼▶对手是多名证人，同时还会有证人不断乱入。









裁判部分

成步堂的法庭逆转！





◀▲AVG部分成步堂和真宵也会登场，雷顿教授和成步堂将会合作搜集证据！





雷顿×成步堂的合作！







▲审判部分为了对抗群众改判，两个人协力进行辩护！

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

超越巅峰的假面英雄们！



PSP 假面骑士 超巅峰英雄

假面ライダ－超クライマックスヒ－ロ－ズ

◆NBGI◆ACT◆预定2012年11月29日◆日版

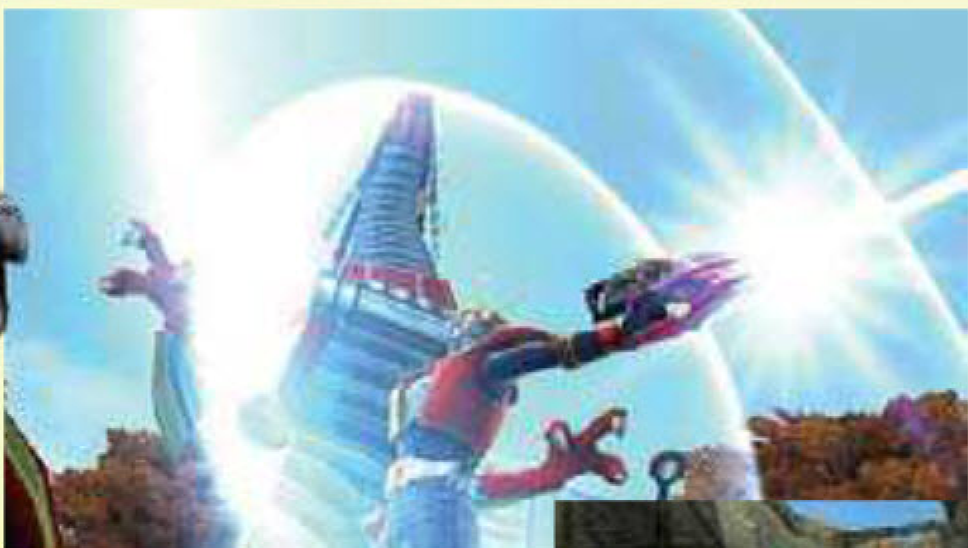
每当《假面骑士》推出特摄片新作的时候，总会有新游戏伴随出现。这次是曾经在PSP上推出过多款作品的“《假面骑士 巅峰英雄》系列”新作——《假面骑士 超巅峰英雄》。

在《超巅峰英雄》中，游戏包含4大玩点：首先让人振奋的是新角色，随着2012年9月2日《假面骑士Wizard》的开播，这位会魔法的假面骑士自然也会加入游戏中，使用他手上的魔法戒指去击败一切对手。其次，本作的战斗方式大幅更新，这次搭载了全新的自由场景系统，现在角色不仅可以前后移动，还可以转向充分利用战场的纵深。此外随着与对手距离拉远，本作的战斗场景也会随之扩大，让远距离攻击角色通过各种飞行道具发挥他们的优势。第三是重视还原原作的骑士能力，虽然过去已经有部分假面骑士可以使用骑士能力，但是往往不能够完全还原原作中的战斗场面。本作随着战斗场景的扩大，如假面骑士龙骑的召唤机器龙时会变得更有迫力。而且本作所有假面骑士均实装骑士能力系统，是不是想每一个骑士都试一把呢？最后，在本作新加入的“超级英雄模式”中，假面骑士加入了成长系统，玩家可以控制骑士去完成游戏中提供的各种任务，通过完成任务获得奖励，对假面骑士的体力、攻击力、防御力等方面进行强化，而完成特别的任务还会有神秘的奖励。

（文：酷洛洛）



◀伴随新作出现的新英雄——假面骑士Wizard。



▲龙骑的骑士能力变得更加帅气了。





▲当然也少不了刚结束连载的假面骑士Fourze了。

“这虽然是游戏，但可不是闹着玩的。”



PSP 刀剑神域 无限之刻

ソードアート・オンライン —インフィニティ・モーメント—

◆NBGI◆RPG◆发售日未定◆日版

今年7月7日在日本开始放映的7月新番、改编自轻小说的《刀剑神域》即将迎来第一季的结末，桐人在艾恩葛朗特的旅程即将结束，而掌机玩家们的旅程却尚未开始。本作是以动画版为蓝本改编的PSP平台RPG，玩家将化身为故事主人公桐人，在艾恩葛朗特展开死亡游戏的冒险。游戏的人数为1人，玩家操控的桐人要和AI角色们一起在《SAO》的世界“艾恩葛朗特”冒险。与同伴们的对话或平时的行动，会影响与该角色的羁绊。特别是能够记忆“战斗的流程”，让队伍同伴的行动与玩家更好进行配合的“AI交流系统”（暂名）是重要的特征，与同伴一起冒险，加深交流的次数越多，该同伴就越能配合玩家的战斗倾向。

轻小说原本就构筑了一个MMORPG的世界，因此RPG要素的再现相信有一定程度的保证。而本作也得到原作者川原砾进行故事监修，与原作截然不同的多路线多结局正在等待玩家的到来。（文：白菜）



▲整个游戏界面，特别是左下角的信息栏非常有MMORPG的风格。



▲发动《SAO》世界中特有的“剑技”系统，没有魔法只有剑的世界，能不能挑起各位冷兵器爱好者们的热情呢？

打造属于你的恋爱校规！



▲被任命为理事长的“平凡”女主角。



PSP 恋爱面前校规无视

恋は校则に缚られない

◆角川Games◆AVG◆预定2012年11月29日◆日版

本作是角川Games旗下的全新乙女游戏，主人公本是个平凡的高中生，在某天突然被身为学校理事长的叔叔任命为下届理事长，从此开始和学生会的5人一起为了学校而努力的故事。游戏的五位男主角分别为学生会会长、书记、会计等角色，都身居要职，性格却并不呆板，几个人都各具特色，主人公在成为理事长后首先要取得他们的认同。

游戏的系统非常有趣，主人公在和学生的日常对话过程中会搜集到校规要点，在审议会议时可以做出提案。提案内容都是和学校发展息息相关的，从文化祭到修学旅行等无所不有。审议会议过程中会进行投票表决，多数人同意的校规才会生效。和男主角关系的不同会影响最后表决的结果，因此在日常学习生活中要不断和男主角搞好关系哦。不同校规会推动故事朝不同方向发展，到底学校能否得到发展，女主角和男主角们的感情又会何去何从都取决于玩家的决定了。（文：半夏）



▲选择合适的提案能够更改校规，多数人赞成的校规才会生效。



▲要留心日常对话，要点可是隐藏其中哦。

六件古董引来的谜团！



PSP 遗失断片 侦探物语全集

ミッシングパーツ ザ・探偵ストーリーズ コンプリート

◆日本一Software◆AVG◆预定2012年11月29日◆日版

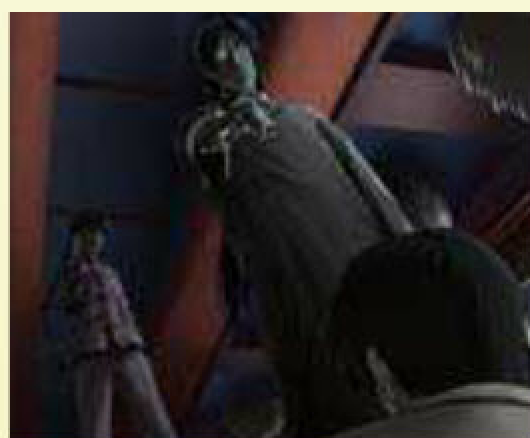
这是先后在DC和PS2平台上发售过的同名游戏的加强版，标题中的“全集”二字表示本作除了收录DC版的全部6话和PS2版新追加的短篇故事，还会有PSP版的原创剧情。尽管发行厂商更替，但制作人员依然是原班人马。

故事发生在虚构的远羽市，主人公真神恭介是一名侦探，他将运用自己的情报收集能力和分析力向众多疑难事件发起挑战。主线6话的每一关大约都需要消耗10小时阅读时间，作为一个侦探类的文字游戏可谓相当耐玩，而新收录的篇章将对登场人物不为人知的侧面予以描写。真神恭介在身为侦探的同时，也在侦探所所长鸣海京香的朋友——月岛成美所经营的古董店帮忙打杂，某一天，一个损毁的八音盒被送到了该古董店里，以此为契机，恭介遭遇了名门木原家的杀人事件。在追查事件的过程中，更多的黑幕陆续浮上水面，一些看似毫无关联的人物暗地里策划的诡计，把玩家卷入无可自拔的阴谋漩涡。

（文：胧月）


▲全新追加的故事情节，游戏从画风和剧情都很有金田一的感觉。


▲鸣海京香是一名成熟的职业女性，虽然是代理所长，不过扮演的却是侦探身边女助手的身分。


▲恭介本人也会以身犯险，危机场面频频可见。

走进主仆之间的美丽世界！



PSP 你是主人我是仆 侍奉日记 携带版

君が主で执事が俺で～お仕え日记～ぽーたぶる

◆Minato Station◆预定2012年11月29日◆AVG◆日版

原作为PC平台恋爱冒险游戏，曾于2008年移植PS2平台，而本作则是PS2版的移植作品。故事讲述了在充斥着父亲的家庭暴力的恶劣环境中长大的主人公上杉练与其姐姐美鸠，为了独立选择离开家庭来到了七滨市。由于没有钱，两人在都市里过着艰苦的生活，不过因为某些原因被久远寺家的大小姐捡回了家，并让姐弟俩在自己家从事女仆和管家的工作。原本以为可以从此安定下来，不过久远寺家三姐妹以及其他女仆前辈们都是个性丰富的角色，看来这每天喧闹的日子还将困扰这我们的主人公很长一段时间。

和原作相比，本次的PSP版增加了6大新要素：1.采用了全新的OP；2.演出效果进行了强化；3.系统、环境设定等进行了强化，画面构成看起来更赏心悦目；4.PS2版中部分没有使用的CG将在此次的PSP版中出现；5.追加了独有的新事件和CG；6.追加了从久远寺家脱出的迷你游戏。

（文：阿鲁）


▲游戏中会收录PS2版没有使用过的CG哟！


▲穿旗袍的妹子怎么就那么好看呢？


▲要如何利用手里的东西顺利脱出呢？





ACG中的脚本外因子

——由死亡FLAG说开去

谢谢你
这件东西在我回来之前就替我保管吧
你这家伙是什么人！
马上就到家了，等着我 我已经没有什么可以教你的了
来谈谈今后的愿望吧
终于能和你互相理解了呢
已经死了么
骗人…我们是同伴吧？
只有这种水平么
原来是这样，得告诉他们才行
为什么你会在这儿？
等这场战争结束后，我就要回老家结婚了
大丈夫だ、問題ない
多年的夙愿终于实现了哈哈哈哈
这是准备送给○○的礼物
这次工作的报酬是以往无法比拟的
这里就交给我了，你们先走！
那只怪物再怎么也不会追到这里来了吧
这段时间我过得很开心
嗯？是错觉吗
操纵一切的元凶就是……
老子在问你话呢
大家一起齐心协力寻求活路吧
没见过的脸呢，你是谁
啊，妈妈，那是什么？
咦？外面好像有人来了
其实，我一直都很喜欢你
居然是你
纳尼！
就凭你们几个是无法打败我的
终于成为朋友了呢
答应我，好好活下去
快逃
外面怎么这么吵？
对方只有一个人，大伙儿一起上啊
回头读下这封信吧，里面写有我的真心
成功了吗？
我看错你了
我才不要和罪犯呆在一起，我回自己房间去了
我还不想死！！
等一切结束后，我有些话想对你说
我家的○○就拜托你了
不需要大人出手，这里就交给在下吧

喂！老子在问你话啊！
求婚戒指都准备好了
这段时间我过的很开心
看，妈妈，那是什么？
等一切结束后，我有些话想跟你说
犯人也在我们之中，怎么可能一起睡！我回我自己房间去
你看Jacky的鼻子很大对吧
哟！这位小哥匆匆忙忙要去哪儿啊？
小西克幸
谁敢杀我？谁敢杀我？谁敢杀我？
才一个人也敢说出这种大话
XXX由我来保护！
这次的工作的报酬是以前无法比较的
这里就交给我，你们快走！
嗯？从未见过的武器？
什么声音？去看一下吧
明天是女儿的生日啊
顺便一提，我家的阳台不太稳固
等这场战争结束，俺就要回老家结婚了！
你这家伙是什么人？
明天就去约她出来吧
到了天竺之后，首先得把肚子填饱
回想中
什么嘛，原来是错觉
区区人类
咦？…
怎么样？我说过没什么异常的吧
这次做完就金盆洗手
已经死了么
CV很贵
嗯？老鼠么
成功了吗？
这工作结束后我们两人一起生活吧
我没想杀人，都、都是因为那家伙不好！全都是那家伙的错！所以我才【略
吕、吕布啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！
桑岛法子
叫破喉咙也不会有人来救你的
大丈夫だ 问题ない
原来是这么回事！得去告诉他们
放心，这艘船非常坚固，绝对不可能沉没的！

在ACG界混久了，常常出现强烈的既视感。不过，这可并不是由于某个暑假被重复运行了上万次，而是由于数量庞大的ACG作品在特定的情境下采用了类似的固定桥段的缘故。这种固定桥段使得读者很容易推断出故事的发展脉络，但究其原因，并非由于故事本身的元素导致，这种要素可以被称为“脚本外因子”。这种桥段虽然方便好用，但是却容易令读者产生审美疲劳。在常见的脚本外因子中，占据相当篇幅、变种多样又被频频恶搞的当属死亡FLAG。本文即以死亡FLAG为例，详述其分类、由来以及反例与拆解，并由此延伸至故事长度、主角光环、团圆结局等其他脚本外因子，在此基础上分析这一现象产生的原因以及可能的解决方法。



文 阳光成员9节菖蒲 编 胧月 美编 澄香

死亡FLAG

死亡FLAG是ACG界的一个常用名词，用来形容当某些事件或台词出现之时，观众会预感到“啊，这家伙活不了多久了”。当然，类似桥段也并不仅仅在ACG中有所表现，小说、电影等也不能避免，但是由于ACG自身的简化与夸张特性，这一现象就更加明显而已。提到若干死亡FLAG，许多玩家想必都会有似曾相识的感觉。诸如战场上看着家人照片的军人，临别前勇敢向爱人告白的男子，突然多出许多回忆戏份的配角等。

死亡FLAG的名称其实是从程序的专有名词FLAG处得来，后者用来标记程序的不同状态。另外，在文字冒险游戏中也会根据玩家的不同行动得到相应的FLAG值，从而进入不同分支决定演出剧情。因此，有些玩家认为，在故事中，角色进行某些特殊的演出之后，就如同开启了文字冒险游戏中的死亡剧情FLAG开关，于是将之命名为死亡FLAG。

虽然这种桥段的本意是希望借由强烈的反差而使得观众为之动容，但由于已经运用得过于频繁，反而起到了相反的作用，最终沦为被人们认为是俗套，甚至是被用来恶搞的内容。其实，从死亡FLAG这一名称来看就不难发现搞笑意味，剧情原本要以出人意料为追求目标，即使有FLAG也应该深藏不露才是，怎么能够有观众已经了然在心的FLAG标记呢？以下我们就来细谈一下这一有趣的现象。

死亡FLAG的分类

说起最著名的死亡FLAG，当然要数那句“等这场战斗结束后，我准备要回故乡结婚”，说了这句禁语的角色多半会战死沙场。如果伴有回忆场景，那死亡几率又会大大增加。关于这一死亡FLAG还有许多趣闻。据说这一禁语的来源是海明威的小说《战地春梦》，在这部小说中，主人公与恋人约定再见之后，独自在据点上等待数十位敌军。当然，这句话也并不一定要与恋人说，也可能是告诉沙场上鏖战的朋友这一重要决定。更有趣的是，在线上游戏《幻想战记》中，玩家战死之后可以使用遗言系统发出遗言，一位日服玩家即以此句留作遗言，这一死亡FLAG的搞笑运用让对手笑翻当场，以至于忘了攻打对方，结果导致发出遗言的玩家一方取胜。与之类似的死亡FLAG还有，“故乡的妻子已经怀孕满八个月了”、“故乡的妻子与孩子还在等我回去”、“孩子的生日就要到了”、准备要送给恋人的戒指或者看着家人的照片等等。



其实稍加思考，不难明白作者使用这一类死亡FLAG的用意所在，其实就是在大打亲情牌，以此表现战争的残酷。用人类卑微却渺然的愿望与冰冷的现实做对比，任由谁都会感到自身的渺小与无力，由此得到的震撼也是巨大的。说到这里，我们还可以再挑选一些看上去与结婚禁语并不那么相关的死亡FLAG，其实也是出于同一套路。比如“这一工作结束之后，两个人一起生活吧”，又或者“这次的工作报酬是以前根本不能想象的。”很容易想象，这种工作可不是一般的工作，那可是要死人的。也有这样的例子：“等一切结束后，我有些话想要对你说。”“这是我女儿的照片，很可爱吧？”“这段时间我过得很开心。”出现这样的桥段，基本上就意味着原本看似顺利的剧情发展即将出现巨大转折，而说出类似台词的角色也等于

被进行了死亡宣判。所谓戏剧性，在某种程度上来说即是意想不到的转折，宁静之中隐藏的不安当然也是这种表达。一切不可能顺利结束，开心的时刻不可能持久，而可爱女儿也很快会成为不可触摸之物。

另一类别的死亡FLAG通常与不那么重要的角色有关。比如说，到目前为止没什么用的配角突然变得很有用，那基本上是其燃烧生命而死，从而激励了主人公。又或者将自己的宝物借给主人公，然后说，“待一切结束后记得还给我”，其结果不是主人公死了还不了，就是对方死了没得还。再有就是文章开头时所说的配角突然出现大段回忆戏份。

这种死亡FLAG的应用大概与主角至上的观念有关，而其他人物多数是为了充当主角的某种协助而存在。因此，在人物设计上，甚至将角色划分为不同职位，如导师、同伴、丑角等。而同伴在整个作品中最为重要的意义即是陪伴与激励主角，这样一来，即使是出现诸如自杀行径也不是不可以理解。当然，在同伴视死如归的精神激励主角继续前进的同时，戏外的观众也会被友情与自我牺牲而感动。出现这类死亡FLAG的另一个原因在于故事篇幅有限，在一般的剧集之中很难将关注视角从主角身上移开至不起眼的角色上，因此，在死亡前夕集中性地对于角色进行描写刻画是一个节省成本的有效手段。

除此之外，还有一类死亡FLAG与惊险、悬疑有关。不难想象，这种死亡FLAG经常出现于悬疑题材的作品中。常见的包





括，“这是什么声音？去看一下吧”，其结果当然是奇特声音的来源并不是善类，而说出台词的角色也将一去不复返。这也可以说是“好奇心害死猫”的活生生的例子吧。“在我们之中有犯人在，怎么可能一起睡，我回自己的房间去。”——怎样评价呢？妈妈没有告诉过你独自一人的时候被害几率更高吗，少年？这一案例在《金田一少年事件簿》中时有发生。

这种死亡FLAG多利用人类的天然心理，无论好奇或者恐惧，造成一个能够犯罪的空间事实，这样在某种程度上即能够达到“意料之外，情理之中”的效果。另一个特点是以日常情境为背景，从而增加观赏者的惊恐程度。不过，与其他类型的死亡FLAG相比，这一种死亡FLAG的数量明显较少，大概与悬疑作品的卖点就是令人感到难以捉摸的犯罪手法，像死亡FLAG这种模式手法当然唯恐避之不及。

反语类型的死亡FLAG也十分常见。比如，“今天真是和平啊”——提到这句经典台词很容易想到阿虚这样说着推开活动室的门，却发现凉宫春日又在密谋新事件的情境。由于游戏《幻境神界 大天使的崛起》而成为流行语的“大丈夫，萌大奶”也是一个经典死亡FLAG。说到这里，我们当然要回顾一下游戏中的情境。堕天使路西法对主人公伊诺克选择的装备问道，“这样的装备没问题吗（そんな装备で大丈夫か）？”伊诺克自信满满地回答：“不要紧，没问题（大丈夫だ、问题ない）。”然后开始战斗的瞬间即被秒杀。当然伊诺克有重新读档的神奇功能，所以这种禁语还是不能够轻易模仿。类似的还



有，“只要拖延一下时间就好了”。尽管时间确实被拖延，但是处于劣势的局面却并不会因此而改变。因此，这种反语类型的死亡FLAG事实上有阿Q一般的自我安慰效应。

反语类型的死亡FLAG很容易带来喜感，事实上，上面举的例子也都是如此。不过，有时候反语类型的死亡FLAG也有螳臂挡车的悲壮与豪迈。以下是一些例子。“大人请先走一步吧，这里交给我！”——这句话的另一个意思就是说，“对不起，看来小的要先上路了。”又或者《泰坦尼克号》的经典对白，“放心，这艘船非常坚固，绝对不可能沉没。”至于常见的“我不会让任何人死的”或者“某某由我来保护”就更不用提了。这些死亡FLAG并不出自故意为之的笑料，而是尽管处于困境也要拼劲全力，但实力差距与现实情况并不会因此改变，所以死亡依旧不可避免。

有一类死亡FLAG可以被称为遗言类型。与其他死亡FLAG意欲使人感到出其意料不同，这一类死亡FLAG怎么看都根本就是遗言。比如，“我撑不下去了，请把这个物件转交给我的爱人”。其实，如果较真的话，这个根本不能叫做死亡FLAG，因为说这个台词的人根本就在dying。值得一提的是，如果委托人真的答应了这个要求，那么角色基本上会安心地闭眼，而若是相反，则还有可能出现转机。不过，如果你就此认为，角色的生死决定权根本归







于委托人，那是绝对不正确的。

至于其他特定情境下的死亡FLAG更是不可胜数。比如，《斯坦因之门》中的经典台词“啊，我的怀表好像停了”。这句必死FLAG让玩家与小冈仑一同陷入更深的绝望。其他例子包括，富野由悠季作品中的角色平均死亡率高达五成，在《黑富野时代》中甚至达到100%无人生还。冲方丁作品角色平均死亡率也达到四成，以至于得到了冲方便当店的称谓。战棋游戏中，持有濒死威力加成的角色也会导致死亡率激增。面对着同伴角色死去带来的一片大好的战斗形式，作为玩家内心或许会感到十分矛盾与纠结。



死亡FLAG的由来

从本质上讲，死亡FLAG就是一种被模式化了的艺术作品常见手法，与戏剧三段论或“英雄之旅”没有性质上的差别。它们的另外一个相似之处在于，后者也会由于运用过多而失去表现张力，从而受到吐槽。在上面列举死亡FLAG的类型的时候，已经简要说明了死亡FLAG的形成原因，在本段之中将更加详细地进行分析。

角色死亡，本身是一个既定的事实；但是角色并不能够白白牺牲。在艺术作品之中，这即意味着角色死亡这一事件必须要能够调动观众的情绪波动。尽管如果角色设定得当，死亡这一事实就会使得观众产生相应情感，但是创作者仍需要加些辅料以促进这种情况发生，其结果就是死亡FLAG的产生。

从这个角度去分析死亡FLAG的类别，不难发现，所谓死亡FLAG的不同类别，其实就是创作者希望通过角色死亡调动观众的不同情绪而产生。作为死亡FLAG的最大类别，温情系死亡FLAG用于挖掘观众对于亲情与爱情的渴望；反过来说，正是由于这是人类的基本情感之一，才造成了此类死亡FLAG的如此庞大。从表面上来看，配角系死亡FLAG是在着力描写平时由于篇幅所限未能详尽描写的配角人物——当然，它确实也有这样的功效。但强调为之牺牲的配角人物的根本目的其实在于激发主人公——观众投入代入感最多的人物，在游戏中甚至就是玩家本身。悬疑系与反语系死亡FLAG的作用在前文之中已经提及，此处不再赘述。

正是由于死亡FLAG具有以上作用，才使得众多创作者“不约而同”采用了这一手法，也才使得死亡FLAG成为一种范式被观众接受，反而失去了它本应带来的情感体验。

死亡FLAG的反例与拆解



由于死亡FLAG的运用过当，近来出现了许多用于恶搞死亡FLAG的反例与拆解方法。

死亡FLAG的经典反例是由于主角威能的存在而对于主角基本无效。比如说终结者T800与好男人灰太狼反复声明死亡FLAG“我一定会回来”，并且回来了。——或者说，施瓦辛格无论在哪个电影中说出“I’ll be back”都会信守承诺。

另一种情况是反派角色在杀人前会将组织、目标与计划合盘托出，而趁着这个空档，正义的力量会突然现身，顺便瓦解一下此前的死亡FLAG——其实这种手法也是常见范式。于是艺术作品中的常见搭配就变成了使用死亡FLAG制造人物将死假象，然后利用类似手段瓦解死亡FLAG，于是能够子子孙孙无穷尽也，演出一场威武雄壮的长篇史诗。

直接在作品中吐槽死亡FLAG也是拆解的方法之一。《德鲁亚加之塔》中即以吐槽死亡FLAG闻名。

其实在某些情况下，用死亡FLAG来形容某种现象，这种做法本身就是一种恶搞。诸如形容某部角色死亡过多的游戏作品为死亡FLAG。另外，一些玩家认为在现实中说出死亡FLAG会起到相反的作用，其辅证之一是朱自清先生的父亲在《背景》中说过那句经典的死亡FLAG“听好，我回来之前绝对不要随便乱动”并且数次穿过火车轨都毫发无损。



脚本外因子的概念

细想一下，玩家能够从死亡FLAG中得到角色将要死亡的信息，本身是一件奇怪的事情，因为故事本身绝对没有向其传达类似的信息。玩家不是从故事之中得到这一信息，而是凭借自己在ACG界混了很久的前置知识之中敏感地觉察到的；换言之，这种推论是建立在脚本（即故事）本身所提供给观众的讯息之外。因此，台湾轻小说作家将这种资讯称为“脚本外因子”，本文将沿用他的说法。

脚本外因子是能够影响读者对故事内容进行推论却不属于故事内容的一种特殊讯息。在许多情况下，脚本外因子可以被视为创作的负面外部效应。所谓外部效应是指一个人的行为直接影响他人的福祉，却没有承担相应的义务或获得回报。从表面上来看，脚本外因子的产生是由于创作者大量使用了类似桥段而导致了桥段张力随时间快速递减，最终沦为被人们视为俗套，甚至是被用来恶搞的题材。实际来说，这种现象的产生可能有更为深层的原因。本文将在对其他脚本外因子进行梳理之后试着分析脚本外因子产生的根源。

脚本外因子的概念或许容易同经典桥段或者类似“游戏中十大不合常理之处”这样的总结相互混淆。实际上，从表面上来看，它们确实或无不同。不过，后者多由玩家归纳，多少有些戏谑的味道，而脚本外因子这一概念则是创作者为了思考创作的困境而提出。观赏者在欣赏故事的过程中依靠故事之外提供的讯息进行推论是一种很正常的现象。但是，这种现象对于故事创作与欣赏体验本身都是具有破坏性的。而脚本外因子的存在则更加重了这种破坏。换言之，观赏者在没有外界条件改变的情况下，仅仅凭借自己观影的经验就被剧透了。对于反剧透党来说这实在是一种无趣而糟糕的体验。

其他脚本外因子举例

很容易想象，死亡FLAG并不是惟一的脚本外因子；很多因素都会造成创作者精心布局的失败。经典桥段是其中的一种类别。但有些因素并不是创作者可以把握的，比如说故事长度。虽然我们并不常常注意到，但在事实上，故事长度往往是用来辅助判断剧情发展的重要因素。一部悬疑小说，故事节奏突然急转直下，案情瞬间突破，但是读者一致认为“才没有这么简单”，之所以这样容易猜到是因为“小说才读到一半而已”。类似的例子还有相反的情况。虽然故事矛盾还很激烈，但是一切很快大





白天下，因为电影票上告诉我的影片长度只有1小时47分钟而已。从某种程度上来说，故事长度这种读者与作者都完全掌握的讯息实在是影响整个欣赏过程中的情感体验，不过基本上无法排除这一影响。毕竟，对于许多人来说，故事长度以及因之带来的时间消耗是是否选择消费这一文化产品的关键因素。也许连载漫画能够避开这种束缚，因为读者并不知道故事到底什么时候会结束，比如《海贼王》与《火影忍者》。不过，与之相应的，在漫长的等待中整个故事的张力也会逐渐减弱。或许可以归纳出另外一个脚本外因子叫做“连载漫画的无限延伸”，不过本文并不打算这么做。

抛开故事长度这种可说是客观因素的脚本外因子不谈，绝大多数的脚本外因子其实还是与叙述方式或经典桥段有关，主角光环以及与之相对的魔王威能就是一例。提及这一概念，玩家肯定再熟悉不过，主角光环是故事设定与实际演出中无法逻辑一致地解释的主角所表现出来的超级能力，而魔王威能则是为了与主角光环对抗的产物。当然实际情况或许刚好相反，读者可以忽略这个逻辑错误。总之，只要挂名魔王就具有魔王威能，如果没有启用主角光环进行攻击，无论受到多大的伤害生命值也不会归零。由于读者能够根据主角光环进一步推断故事情节的发展，而主角光环现象又无法从故事内容本身所提供的设定与讯息之中得到合理阐释，那么这一现象也属于我们所说的脚本外因子。这一脚本外因子似乎也同样难以避免，尤其对于单一主角结构的故事而言。毕竟，如果没有主角，故事又从何说起呢？

既然对于单一主角结构难以破除，那么采用多线结构可以有效地避免这个问题。另外，所谓主角光环依旧是常见于以力量为主要叙述内容的故事之中，如果仅仅简单讲述日常生活，那么所谓的主角光环也无从谈起。更可能的情况是，在这样的故事中，主角会被设定为一个诸如你我这样的普通人也会感到我见犹怜的倒霉蛋。另外，主角光环最早见于少年漫画之中，讲述少年成长的故事难免会出现这种现象。简单地换个叙述角度也许就能够解决这一问题。

主角光环这一脚本外因子对于叙事张力与观赏体验的破坏也是非常巨大的。创作者原本精心布置了一个曲折复杂的故事，以期博得观众的揪心、惊叹与欢



呼，但是由于有了主角不死定律的存在，无论其使用多么虐心的手段也很难令观众动容。蝙蝠侠三部曲的完结之作《黑暗崛起》的构思可谓动人心魄，但是坐在影院的观众已经有了“无论如何，蝙蝠侠能够拯救世界，并且是活着拯救”的共识，因此，那些本应哀伤的镜头变得不再动人，而只是等待最后欢呼那一刻的过程而已。

另一个与之相关的脚本外因子是团圆结局。道路是曲折的，前途是光明的；虽然现在看起来很糟，但是作者一定会给我们一个满意的交代。可以说，是否以团圆结局，对于创作者来说是一个非常棘手的两难选择。如果采用团圆结局，那么就落入了俗套的窠臼；若非如此，又会因为虐心而受到批评。



就像一个游戏设计师说的那样，“坏的结局就是坏的结局”。没有玩家希望自己辛辛苦苦打穿的游戏有一个悲伤的结局，那样会使人感觉努力全都白费了，无论它多么深刻。中文角色扮演游戏扛鼎之作《轩辕剑》制作人蔡明宏这样描述自己第一个打穿的RPG：“我没日没夜地打了一周，其中包括翘了许多节课，那是一个老套的英雄拯救世界的故事。当我胜利归来，以为自己能够娶到公主，国王却告诉我造成世界混乱的时空裂缝必须要由英雄本人封



印。在悲伤的BGM中，游戏中的我走向了那个裂缝；游戏外的我早已在心里把游戏制作人骂了无数遍。”这是一个典型的以摆脱窠臼为目的的叙事，但是它并不被玩家喜欢。不过，也有因为所谓的坏的结局而成为经典的游戏。大多数时候，我们可以一边吃着爆米花，一边坐在电影院里，信任导演将给我们带来一个温暖而安全的故事。

其他并不如上述脚本外因子一般广泛，但也存在的因素还有很多。有时候，它甚至可能只是某一作者的习惯。比如说，当我知道手里拿着的是村上春树的最新作，我就不会奢望其主人公会有一个完整的家或者妻子，因为从来没有。而在ACG中，还有一些常见的有趣因子，如大赛前受伤定律，一般在体育类作品中最为常见。重大比赛之前，需要使用的关键部位会受到严重创伤。用意非常明显，就是制造戏剧冲突，为后续剧情提供看点。《棒球英豪》中的上杉和也是这一案例的极端典型，他在去参加比赛的路上，为了救一名小男孩，让无情的车轮从自己身上轧过，并且由此牺牲了生命。《Persona3》中，一名同伴的人物故事也是由于膝盖受伤而导致不能参加重要比赛。其他还有怪盗们的预告贴定律与高逃脱率，怪盗基德就是这一定律的典型。类似的桥段还有许多，此处不再一一列举。



脚本外因子的成因与破除

随便列举某一脚本外因子，问问人们何以如此，得到的回答恐怕都是，“如果不这样，故事该如何讲下去呢？”这的确是一个问题。正如我们在上面分析得那样，如果是创作者主动采取的脚本外因子，其目的本身其实都是为了增加戏剧表现力而不是相反，也就是说，是为了将故事更好地讲下去。这种事实说明，脚本外因子的存在在某种程度上只是单纯地体现出了创作空间的局限性。而这种局限性在文化作为商品与消费品的今天则更为严重，因为这个时代产生了前所未有的数量巨大的文化产品。

从另一个方面来看，许多脚本外因子也是人们喜闻乐见的类型。正是由于这是人类发展过程中遗留下来的叙事模式，所以带有脚本外因子的故事非常容易理解，几乎不消耗脑容量。即使有若干逻辑上的不协调之处，但如果不细细追究也很难看出。就如同在分析团圆结局时我们指出的那样，虽然这很老套，但人们还是更喜欢这样的故事。

脚本外因子在某种程度上也昭示了读者的沉浸不足，或者说，脚本外因子破坏了读者的沉浸体验。沉浸体验对于游戏来说非常重要，只有当玩家面对游戏呈现物我两忘的状态时，他才有可能在游戏中花费更多时间。游戏学家胡伊青加将这种状态称为玩家已经进入魔圈（Circle of Magic）。同样的概念在影视作品中被称作“佯信”或“怀疑搁置（Suspended Disbelief）”，意指当观赏者开始观看影片时，他其实也就接受了这样一个前提，即他相信影片中讲述的内容是真实的，并且是有意义的。但是，当脚本外因子起作用的时候，或者说，当观赏者意识到“这是作者埋下的死亡FLAG”时，怀疑不再被搁置，而是再度升起，沉浸体验被打破，观赏者开始意识到这不过是虚构的，于是相应的情感体验也被极大地削弱。

猜测创作者下一步的动向在某种程度上也是观赏故事的一个乐趣所在，观赏者喜欢这样与创作者比试脑力。因此，利用脚本外因子去达到这种目的对于观赏者来说是重要的，他们可能会为此去注意甚至收集那些并不重要的脚本外因子。而观赏者的不同前置背景对于脚本外因子是否被觉察也能够起到重要作用。我相信，具有影视编剧的知识背景的人在观影时会少掉一半以上的乐趣，因为在他眼里，一切不过是各种常用手段的运用与堆砌而已。当然，这可能是另外一种别样的乐趣。无论如何，经验丰富的观赏者将更加灵活地运



用脚本外因子的便利来推测剧情。

极端地来看，当我们去获取诸如戏剧三段论或者“英雄之旅”这样的叙事理论的知识时，我们就是在加重脚本外因子对于自己的影响。因为凭借这些，我们可以很容易地知道，故事开始时的无味或说平静的生活只是一个陷阱，10分钟之后（具体时间将根据故事长度略有不同），将有一件事情打破主人公的呆板生活。这个事件是否吸引人将决定我们是否按下播放器右上角的叉叉，所以人们把这个事件叫做钩子（Hook）。哦，当然，他不会上当，因为他要“拒绝成长”，这时候，更为极端的事情发生了……当天下所有的故事都可以归结成这样的模板，而追新番的意义不过是复习模板，这一切还有任何乐趣吗?

好在，我们知道，这样的问题并不只有ACG面临。如果您不介意，我可以慢慢讲述三一律戏剧如何被现代话剧取代；又或者古典结构小说如何发展到极限所以有了意识流。不过既然我们都是ACG众，这种历史知识还是不要了解得太多为妙。物极必反是一个朴素的真理，创新也需要一个螺旋上升的过程，当我们看到各种吐槽死亡FLAG的动漫新番，不难知道那些讲故事的人也已经受不了这些陈腐的小把戏。所以这种事情不需要我们这样的玩家大人操心，只须静观其变就好。

从另外一个角度来说，模式对于创作也是必不可少的；正是有了各种节约成本的取巧方法，才有了繁荣的日本游戏动漫产业。虽然囿于模式并不值得赞赏，但是在模式之上进行改造创新，或许就能够成为一代经典。即便是诸如《新世纪福音战士》这样的经典，不也是基于数量众多的机器人动漫而来吗？当我们反观经典之时，或许会发现最美的亮色就在于基于模式又有自身特色的突破。

另一个可能的破除方法是对于脚本外因子的利用。当叙述者已经明确，如果在故事中出现了某一桥段，观赏者会进行由脚本外因子引导的联想，那么适时地用其他方法证明这种联想并不正确，这样反而能够起到给人惊喜的作用。虽然从表面上来看，这种方法与恶搞类似，但实际上这是一种对于脚本外因子的严肃应用。不过，尚且没有类似的实例可以研究这一方法的实际作用，因此，到目前为止，这只是一种基于理论的猜想。





文 huanyuezhi 编 半夏 美编 咕噜

PSV	MUG	音乐
DJ Max Technika Tune		
DJMAX TECHNIKA TUNE		
Cyberfront	日版	2012年9月27日
1人	6090日元	无对应周边

POCKET HALO 光环视频收录

本作是耳熟能详的音乐游戏“《DJ Max》系列”最新作，游戏采用“《DJ Max》系列”街机TECHNIKA的操作方式，全程使用触摸屏进行游戏。本作的基本构架引用自街机游戏《DJ Max Technika 2》，该街机在国内都很流行，相信不少玩家对本作并不陌生。下面就让我们一起走进全新的触摸音乐世界。

系统详解

基本操作

图标	名称	说明
	圆点音符	最基本的音符，随着判定线的扫过触摸即可
	拖动音符	随着判定线的扫过，按照黄色路径的方向拖动
	锁链音符	按照黄色路径的方向进行滑动或点击操作
	长按音符	在音符起点按住直到末尾再松手（背触模式中在音符的起点时随意按住背触屏即可）
	连击音符	以起点位置为触击点，判定线经过节点时再次触击起点（背触模式中在起点或节点时随意触击背触屏即可）
FEVER OFF	FEVER	FEVER槽满时轻点即可发动，一段时间内的音符除BREAK外全都是MAX 100%，最终的分数也有一定的加成

判定



音符的击打准确度称为判定，本作共有两种判定的分类，一种是MAX，一种是BREAK，没有击打到音符会出现BREAK，根据击打音符的精准度还分从1%到100%的MAX精准度。使用ANTI BREAK道具后，BREAK会自动变成MAX 1%，所有的百分比的平均值为最终的判定准确度，具体如下：

判定准确度	评价
100%	S++
98% ~ 100%	S+
95% ~ 98%	S
90% ~ 95%	A
80% ~ 90%	B
70% ~ 80%	C
60% ~ 70%	D
50% ~ 60%	E
50% 以下	F



谱面特效



选曲界面右上角的三个框是谱面特效选项，从左到右分别是：线方向、显隐效果、线效果。具体见下页：

图标	名称	说明
	FADE IN– 音符渐显	音符不会提前出现，判定线接近时才会逐渐显现
	FADE IN2– 音符渐显 2 段	效果同上，音符的出现变得更晚
	FADE OUT– 音符渐隐	音符正常出现，随着判定线的接近音符逐渐消失
	FADE OUT2– 音符渐隐 2 段	效果同上，音符的消失变得更早
	BLINK– 判定线闪隐	判定线在行进的过程中会若隐若现
	BLINK2– 判定线闪隐 2 段	效果同上，判定线消失的时间更长
	BLIND– 线全隐	没有判定线
	Left Wipe– 左行	上下屏均从右起
	Reverse Wipe–反转	上屏从右起，下屏从左起
	Right Wipe 右行	上下屏均从左起



道具

点击 EQUIPMENT 会下拉出道具装备菜单，可以更改头像和音符皮肤，这些道具都对乐曲的进行有帮助。头像和音符可以通过升级来取得，中间为道具的加成效果，上面的是头像加成效果，下面的是音符皮肤加成效果。有关使用回数的道具是可以积攒的。在 CLUB 模式中使用限制回数道具时，每一个曲目就算是用了 1 回道具，一个组曲就相当于用了 4 回。在 EQUIPMENT 装备音符皮肤后，曲目中的音符就会发生变化。AUTO FEVER 1 的效果并不是只自动发动一次 FEVER，而是无限自动发动 FEVER。



道具	效果
ANTI BREAK X	可以减少 X 个 BREAK 数
EXP X%	获得经验 +X%
RECOVER X%	回复量 +X%
FEVER X%	FEVER 积攒速度 +X%
HP +X%	HP 量 +X%
AUTO FEVER X	FEVER 槽满自动释放

头像一览

名字	效果	取得条件
（无）	无	最初装备
Never Say	ANTI BREAK 1	Lv3
Light House	EXP+5%	Lv5
Piano Concerto NO.1	RECOVER+5%	Lv7
Fallen Angel	FEVER+5%	Lv9
Get On Top	HP+7%	Lv11
Hello Pinky	ANTI BREAK 2	Lv13
Angel	EXP+7%	Lv15
End of the Moonlight	RECOVER+7%	Lv17
Oblivion	FEVER+7%	Lv19
Mozart Symphony No.40	HP+10%	Lv21
Brand new Days	ANTI BREAK 3	Lv23
Forever	EXP+10%	Lv25
Y	RECOVER+10%	Lv27
I want you	FEVER+10%	Lv29
Ruti'n	HP+12%	Lv31
Remember	ANTI BREAK 4	Lv.33
Keys to the world	EXP+12%	Lv.35
Shoreline	RECOVER+12%	Lv.37
Fermion	FEVER+12%	Lv.39
Propose,Flower, Wolf Pt.1	HP+15%	Lv.41
Fate	ANTI BREAK 5	Lv.43
Son of sun	EXP+15%	Lv.45
Luv yourself	RECOVER+15%	Lv.47
First kiss	FEVER+15%	Lv.49
Cosmic fantastic lovesong	HP+17%	Lv.51
Dual strikers	ANTI BREAK 6	Lv.53
Cozy Quilt	EXP+17%	Lv.55
La campanella: Nu rave	RECOVER+17%	Lv.57
Thor	FEVER+17%	Lv.59
Luv flow(Funky house mix)	HP+20%	Lv.61
A Song of Sixpence	EXP+40%	Facebook 联动时随机获得，使用回数制限 3 回
Silent Clarity	RECOVER+40%	Facebook 联动时随机获得，使用回数制限 3 回
TECHNIKA TUNE Logo	FEVER+40%	Facebook 联动时随机获得，使用回数制限 3 回

音符皮肤一览

名字	效果	取得条件
デフォルトノ－ト	无	最初装备
レインボ－ノ－ト	HP+20%	Lv10
スピ－カ－ノ－ト	EXP+20%	Lv20
レ－ダ－ノ－ト	AUTO FEVER	Lv30
LED ノ－ト	ANTI BREAK 5	Lv40
ミラ－ボ－ルノ－ト	RECOVER+20%	Lv50
クリスタルノ－ト	HP+50%	Lv60
エンヴィ－レンジャ－ノ－ト	EXP+30%	Lv70

模式详解



ARCADE

街机音乐游戏模式，里面分为STAR MIXING、POP MIXING、CLUB MIXING、FREE STYLE四个子模式，初次游玩会提示玩家进入教学模式，熟悉游戏中的各种音符。

STAR MIXING

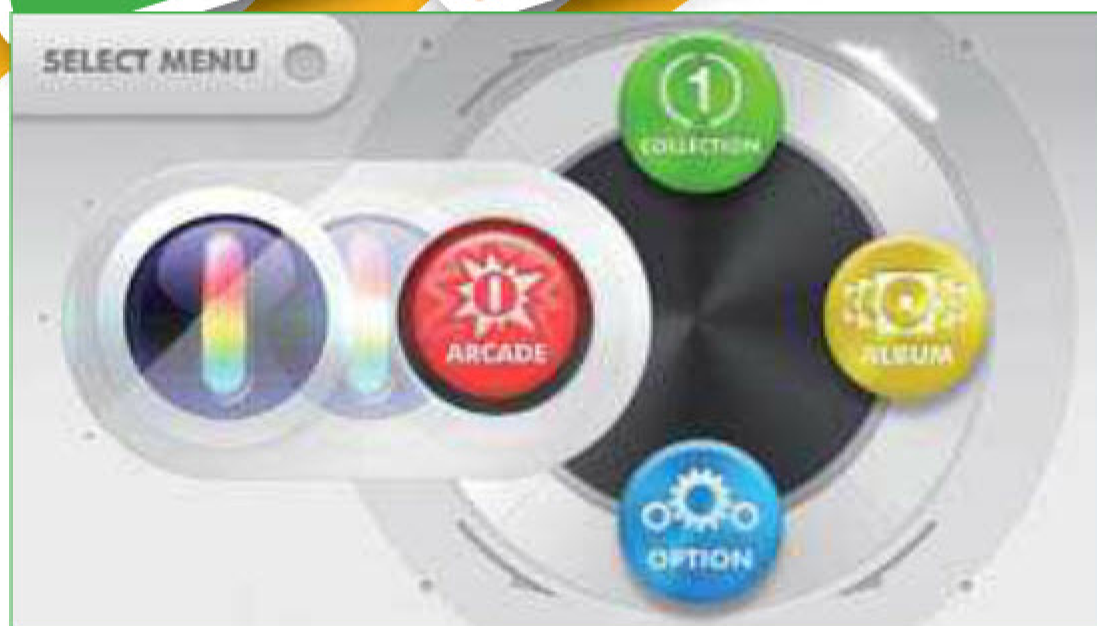
采用3音轨模式，主要用来熟悉游戏的操作，判定较松，适合新手游玩，共分为3个STAGES，每个STAGE可选的歌曲不同，通过的歌曲可以在FREE STYLE里游玩，3个STAGES通过后会有综合评价。完成曲目后的综合评价中会出现解锁信息，随着玩家的升级，也会获得新图片、新头像、新音符和新曲目等，目前的级别对最终的分数也有一定的影响，级别越高，分数越多。

POP MIXING

采用3音轨模式，适合进阶者游玩，共分为3个STAGES，每个STAGE可选的歌曲不同，通过的歌曲可以在FREE STYLE里游玩，3个STAGES通过后会有综合评价。

CLUB MIXING

采用3音轨模式，适合高水平玩家游玩。在这里玩家可以在这六个曲目中选择三个曲目自由排序，三首曲目进行完毕后会进入第四首曲目，即为BOSS曲。根据前三个曲目的序号之和（从左至右为1~6），会决定最后的BOSS曲是上位还是下位的，序号之和低出现下位BOSS曲，序号之和高出现上位BOSS曲。理论上，选择前三首曲目必然会出现下位BOSS曲，选择后三首曲目必然会出现上位BOSS曲。每个组曲都有一个BOSS曲序号和分歧值，



比如一个组曲的分歧值为13，那么只要序号和大于或等于13，就会出现上位BOSS曲，否则就会出现下位BOSS曲。另外，值得注意的是，在CLUB模式进行中若选择RESTART，则会从第一首曲目重新开始。

CLUB模式中的曲目多以红色的CLUB难度为主，比POP难度要难，另外还有一些组曲中包含着比CLUB难度还要高的紫色EXTRA难度。EXTRA难度的曲目即便通过了，也不会在FREE STYLE里出现，属于CLUB MIXING的专属曲目。



▲玩家自由拖拽曲目决定所选曲目和顺序。

FREE STYLE

在前三个模式中通过的歌曲可以在本模式中游玩，本模式中COMBO数采用继承制，也就是前一首歌最后保持的COMBO数可以继承到下一首歌曲中。



ALBUM

专辑模式，在该模式中玩家可以任意聆听游戏中的歌曲，包括一些特别版的歌曲，以及背景动画。玩家还可以把喜欢的歌曲加入收藏夹，该模式更像是一个音乐播放器。



OPTION

设置模式，里面有各种关于游戏的设置，下面来详细说明一下：

SOUND：有 EARPHONE MODE 和 SPEAKER MODE 可供选择，分别是立体声耳机和扬声器，玩家们根据自己的需求进行选择。
DATA：AUTO SAVE 表示自动存档，RESET DATA 为重置数据，玩家要谨慎选择。
DIFFICULTY：分别为 EASY、NORMAL 和 HARD，对音符判定的要求依次严格，取得的分数由低到高，分别为80%、100%、120%。
CONTROL：touchscreen+rear touch pad 为前屏 + 背触屏模式，touchscreen ONLY 为只使用前屏的模式。
INTERNET RANKING：在此控制是否开启网络排名。
Facebook：在此控制是否开启 Facebook，国外的玩家可以通过 Facebook 网分享成绩。



COLLECTION

本模式为收集模式，该模式中玩家可以浏览已经获得的图片、影像、个人成绩、游玩次数和网络排名等信息。

PLAY COUNT 数每增加 3，便会解锁一张新 CG，全部解锁需要 PLAY COUNT 594。共有五段影像取得方法如下：

名称	取得方法
オ－プニング（开头动画）	Play Count 10 达成
エンディング（结尾动画）	Play Count 30 达成
Kung-Fu Rider(Bonus M/V)	Play Count 70 达成
Take on Me（Bonus M/V）	Play Count 150 达成
In the Tdot（Bonus M/V）	Play Count 300 达成



▲网络排名一目了然，进入网络排名首先要连接到互联网，然后在 OPTION 中打开 INTERNET RANKING 选项，帐号会自动同步 PSN ID 的信息。

曲目一览

曲名	风格种类	艺术家	Star	Pop	Club	Extra	出处
A Song of Sixpence	Toy BOX	makou	2	3	6	–	新曲
Back to Life	Western House	CROOVE	4	6	7	–	新曲
Luv Yourself	Dance Floor	NDLee	2	4	6	–	新曲
Renovation	Melodic Trance	XeoN	4	6	8	?	新曲
Shining My Boy	Ani Pop	AstroKid	2	4	6	8	新曲
Silent Clarity	Art Core	Tsukasa	5	6	8	–	新曲、日版版权歌曲
Take on me	House Dance	Cuve	4	6	8	–	新曲
The MAX	Acid Dance	ND Lee	4	6	7	–	新曲、OP 曲
End of the Moonlight	Techno POP	Forte Escape	3	5	8	–	Online 版、DMP1、T1、新制 BGA
モ－ツアルト交响曲 40 番第 1 乐章	Classic	Kim Changhoon	3	6	7	–	Online 版新制移植、新制 BGA
Piano Concerto No.1	Classic	Wavfactory	3	6	9	–	Online 版、DMP1、T2
Brandnew Days	Pop Rock	PlanetBoom	3	5	7	8	DMP2、T2
Fallen Angel	Modern Rock	DJ Mocha	4	5	7	?	Online 版新制移植、新制 BGA
Get on Top	P-Funk	PlanetBoom	3	5	7	?	DMP2 新制移植、新制 BGA
Hello Pinky	HiFi Pop	NieN	2	4	7	–	DMP2 新制移植、新制 BGA
Light House	Happy Core	xxdbxx	3	4	7	?	Online 版新制移植、新制 BGA
Never Say	Jungle Pop	ND Lee	2	4	5	–	Online 版新制移植、新制 BGA、DMP1
Oblivion -Rockin' night style-	Rock	ESTi, NieN	3	5	9	–	DMP1 新制移植、新制 BGA
Propose、Flower、Wolf Pt.1	Piano Ballad	ReX	1	3	5	–	DMPCE、T1
Fate	Fusion Hiphop	STI	2	3	6	–	DMPCE、T1
First Kiss	Dance pop	BJJ	1	2	5	–	DMPCE、T1
Forever	Modern Rock	BEXTER	1	4	6	–	DMPCE、T1
I Want You	House Dance	Lin-G	2	4	6	–	DMPCE、T1
Y	Acid House	ND Lee	2	4	6	–	DMPCE、T1
Fermion	Psychedelic Trance	makou	3	5	9	–	DMPBS、T1
Keys to the World	Planet Core	PlanetBoom	4	6	7	?	DMPBS、T1
Remember	K-POP	Lin-G	3	5	7	–	DMPBS、T1
Ruti'n	Urban POP	BEXTER	3	5	7	–	DMPBS、T1
Shoreline	Balearic House	Oriental ST8	4	6	8	–	DMPBS、T1

曲名	风格种类	艺术家	Star	Pop	Club	Extra	出处
SON OF SUN	Gabber	Hosoe Shinji	5	7	9	–	DMPBS、T1
ACCESS	Trance	Sphazer	1	3	5	–	T1、新制 BGA
Thor	Melodic Trance	XeoN	4	6	8	–	T1、新制 BGA
Cosmic Fantastic Lovesong	Ani pop	DINY	2	4	7	–	T2、DMP3、日文配音
Cozy Quilt	Jazz House	bermei.inazawa	3	5	6	–	T2
Dual Strikers	Techno Trance	7 Sequence	4	6	7	9	T2
La Campanella: Nu Rave	Symphonic Rave	cranky	3	5	8	–	T2、DMP3
Put'Em Up	Reggaeton–Like	makou	2	3	6	–	T2、DMP3
Trip	Dance Pop	NieN	1	3	4	–	T2、DMP3
Luv Flow (Funky House Mix)	Funky House	Paul Bazooka	2	4	6	–	DMP3、T2
Hanzup!	Hip House	Mr. Funky	3	6	7	9	DMP3、T3
HeartBeat Part.2	Cute Pop	ND Lee	3	5	7	–	T3
Ghost	Fusion Hiphop	STI	2	4	6	–	T3
Angel	Euro Dance	Laurent Newfield & Ravnant	3	6	8	–	T3
AD2222	Junk No	Croove	3	5	7	–	T3
Bamboo on Bamboo	Gabba	Sampling Masters MEGA	6	8	9	–	T3
Black Swan	Electronic Waltz	TAK	4	7	8	–	T3
Dark Prism	Melodic Trance	Tsukasa	4	5	8	–	T3
EGG	Light pop	Nauts	3	5	6	–	T3
Emblem	Irish Dance	makou	4	5	7	–	T3
Feel Ma Beat	Rap Metal	NieN	4	6	7	?	T3
Kung–Fu Rider	Oriental Funk	AstroKid	3	5	6	?	T3
My Heart, My Soul	R&B Slow	3rd Coast	1	2	5	–	T3
RockSTAR	Electro House	Mr.Funky	3	5	7	–	T3
SigNalize	Electro Trance	Paul Bazooka	4	6	7	?	T3
Showdown	Brass Funk	LeeZu	5	6	7	9	T3
Supernova	Rave	cranky	4	7	9	–	T3
Wanna Be Your LOVER	80's Dance	Laurant Newfield & Ravenant	3	4	6	–	T3
You & Me	K–POP	NieN	3	4	6	–	T3
Xeus	Melodic Trance	XeoN	5	8	10	–	T3
Jumping	K–POP	Kara	2	3	6	–	T3、版权歌曲、日版 T2
Lupin	K–POP	Kara	1	3	5	–	T3、版权歌曲、日版 T2
Mister	K–POP	Kara	4	5	6	–	T3、版权歌曲、日版 T2
Pretty Girl	K–POP	Kara	3	4	6	–	T3、版权歌曲、日版 T2
STEP	K–POP	Kara	3	4	5	–	T3、版权歌曲、日版 T2
In the Tdot	Electonic Hiphop	Mr.Thoro	1	3	6	–	T3、版权歌曲
Oohlala	SoulFul R&B	Julie C	2	4	6	–	T3、版权歌曲
You should get over me	90's Rock	Jessica Wolff	3	4	7	–	T3、版权歌曲

注：4个难度下的数字代表本歌曲的具体星级难度，最高为10星。由于大部分EXTRA难度曲目在CLUB MIXING中为BOSS曲，故无法得知其难度星级。

出处缩写如下：
OP曲：OPENING MUSIC（片头曲）
Online版：DJ Max Online（DJ Max PC版初代）
BGA：Back Ground Animetion（背景动画）
DMP1：DJ Max Portable（PSP版DJ Max初代）
DMP2：DJ Max Portable 2（PSP版DJ Max二代）
DMPCE:DJ Max Portable Clazziquai Edition（PSP版《DJ Max 酷懒之味》）
DMPBS:DJ Max Portbale Black Square（PSP版《DJ Max 黑色方块》）
T1:DJ Max TECHINIKA（街机游戏《DJ Max TECHNIKA 初代》）
T2:DJ Max TECHNIKA 2（街机游戏《DJ Max TECHNIKA 二代》）
T3:DJ Max TECHINIKA 3（街机游戏《DJ Max TECHNIKA 三代》）



本作是PSV上的试水之作，有可圈可点的地方，也有让人诟病的地方。由于屏幕大小的限制，很多已经熟悉了街机操作的玩家们一开始可能会极为不适应，背触板的游戏方式也很难找到合适的姿势，但是大部分玩家应该能够慢慢适应PSV版的操作，采用最合理的手法和姿势。抛开这些来讲，本作在歌曲容量和BGA等要素上可以称之为厚道，加入了网络排名和DLC要素后，本作的可玩性也大大提高，对于音乐游戏爱好者和“《DJ MAX》系列”死忠来说，本作不可错过！





文 白菜
美编 sienna



PSP A·AVG 动作冒险·动漫

全职猎人 奇迹冒险		
HUNTER×HUNTER ワンダ–アドベンチャ–		
NBGI	日版	2012年9月20日
1～2人	5230日元	无对应周边

《全职猎人》的游戏真是好久不见了。白菜虽然说不上是铁杆FANS，但好歹也是追完了漫画，理得清楚人物关系。这次游戏改编应该是借着新版动画播出的东风，那么究竟素质如何呢？来看看本篇特快吧。

系统介绍

基本操作

按键	效果
滑杆	移动
方向键↑	援护行动
方向键↓	形态切换
方向键←/→	视角移动
○	防御/搬动物体
×	跳跃
□	攻击
△	蓄力攻击/专门行动（形态切换中）
○+△	SP攻击
L	视角复位（短按）/锁定（长按）
R	冲刺
Select	角色切换
Start	调出菜单

画面要素



①体力槽
②必杀槽
③援护槽
④冲刺槽
⑤锁定光标
⑥SP攻击提示
⑦任务剩余时间
⑧地图
⑨笨蛋

操作详解

援护行动（サポ–トアクション）

可以选择两名角色出战的情况下，画面左上角、操纵角色的下方会有另一名角色的图标，两名角色之间有一条曲型的援护槽相连。援护槽会随着时间慢慢增加，当援护角色头像旁会出现“OK”的字样，此时按下方向键↑，援护角色就会出现在正前方，对敌人进行一次攻击。惟独雷欧力（レオリオ）的援护行动是回复体力。每个角色援护时需要援护槽存量不同，注意区别。

形态切换（チェンジドライブ）

在游戏中按方向键↓，会让角色切换成专门的形态。该形态下角色的基本攻击方式会发生改变，蓄力攻击也会变成专门的行动。

防御

持续按住○键不放就可以一直保持防御状态。防御可以抵消来自正面的攻击的伤害，但是一些大威力的招式不能防御，而且来自背后的攻击也无法防御，因此一定要随时以锁定保证面朝敌人。



攻击（ラッシュ攻击）

连续按□键就可以使用普通攻击形成连技。注意普通的攻击对敌人造成的硬直比较小，特别是对抗BOSS时要注意对手的还击。



蓄力攻击（チャ－ジ攻击）

在非形态切换的状态下按下△键即可使用蓄力攻击。该攻击威力比普通攻击大，且能一击将敌人击倒。但要注意蓄力攻击在发动前会有个蓄力的过程，要算好攻击的提前量。蓄力攻击按住不放后还能进行蓄力，并且能够破坏对手的防御，但是攻击发动前的时间会再次增加。

SP攻击

画面左上方，角色体力槽和名字之间的橙色必杀槽蓄满之后，就可以同时按下○+△键发动SP攻击，也就是俗称的必杀技。当角色满足使用条件时，画面右下方会出现指令提示，角色身上也会包围着念气。SP攻击的威力极大，要有计划有效率地进行利用。注意发动SP攻击后，锁定会被解除。

锁定

敌人出现后，长按L键可以将其锁定。在锁定敌人的情况下，敌人的身上会出现体力槽，可以清楚地看到敌人当前剩余的血量。短按L键或是按下方向键←/→可以切换锁定目标。解除锁定则是再一次长按L键。



冲刺

按住R键不放可以让角色进行冲刺。冲刺的时候画面左下方会出现冲刺槽，冲刺的期间会不断消耗，停止冲刺则会缓慢回复。当冲刺槽耗尽后，会自动进行回复，而在此期间无法进行冲刺。冲刺时不仅移动速度会增加，跳跃距离也会变远，但是高度则会降低。

角色切换（タッグシフト）

可以选择两名角色出战的情况下，按下Select键可以随时切换操作角色。当角色受到伤害时，体力槽上会出现一段红色的体力值，而这段体力值是会随着时间慢慢恢复的。因此在战斗中受伤后换人进行回复，是保存战力的重要手段。但要注意的是，换下去休息的角色，其必杀槽会快速减少。



角色特点

小杰（ゴン）

小杰最大的特征为形态切换的钓竿。按下△键后出现TPS界面，然后以画面中央的光标瞄准目标后（锁定后光标会变色），再次按下△键则可以掷出钓钩。这个行动可以勾住一些东西，让小杰进行空中的移动。到达目的地后，小杰会在空中勾住该物体并不断摇荡，此时拉住滑杆相应方向按×键跳跃，小杰就会向该方向跳跃后落地。遇到需要连续抛钩移动的情况下，只要在第一次勾住后，往想要移动的方向拉住滑杆按×跳跃，就会自动进行空中抛钩。钓竿还可以作为远程攻击方式使用，除了攻击敌人以外，解谜中经常会用到它来攻击远处的机关。

奇犽（キルア）

奇犽的一大特征是不受毒的影响，在有毒的地形中可以换他来通过。形态切换后会乘上滑板，提高移动力，降低跳跃力。滑板搭乘中按下□键是旋转攻击，按下△键或↓键则是刹车，对于旋回能力弱的滑板来说非常重要。某些地形会出现小土坡，要利用滑板助跑两步以上冲上去才能跳过前面的悬崖。

酷拉皮卡（クラピカ）

形态切换后会以双剑作为武器，攻击距离比其他角色要长，而按下△键后的攻击距离会再次加长，可以同时攻击周围的多个目标，在开启某些机关时会用到，但是发动前跟蓄力攻击一样会有破绽，用来攻击敌人时要注意。

雷欧力（レオリオ）

雷欧力最大的特征就是形态切换后，按下△键可以回复体力。不过回复的次数有限，会以“RECOVERY”的标识显示在画面右下方。不过以他做援护时，援护行动的回复则不限次数，虽然需要的援护槽消耗量极大……

模式介绍

故事模式（スト-リ-モ-ド）

选择故事模式后，首先要选择游玩的章节。每个章节分为几个小关卡，选定关卡后将会进入角色选择画面。某些关卡会限定使用角色。在角色选择画面下按△键将会进入定制模式（カスタマイズ），在此可以为角色装备商店中购买的各种技能。



任务模式(ミッションモ-ド)

该模式在故事模式完成第一个关卡后即会开放。该模式下可以跟朋友一起联机双打，场景与故事模式下的场景几乎完全相同，而目的一般是将敌人全灭。是降低了解谜成分，注重消灭敌人的爽快模式。

商店（ショップ）

在该模式下可以购买角色的各种技能。注意购买技能除了需要过关后获得的金钱外，大部分技能都需要通过特定的关卡才会开放购买权，因此不要一味地在简单的关卡赚钱，先冲进度开启技能才是正途。



天空斗技场

故事模式全破后出现的模式。获得16胜即可破关，4败则GAME OVER。每一战都会继承上一战剩余的体力，不过每一战结束后都能进行休养回复体力，每次休养最大限度为90日。第8层和第11层必定会出现BOSS角色，而第16层必定会出现幻影旅团，各位玩家可以事先做好准备。



首先不得不抱怨的是，操作感实在是欠佳。游戏会根据角色的前进方向一定程度自动调整视角，但这是典型的画蛇添足，例如对准平台跳跃的情况下，视角自动一调整，拉住前的跳跃正好就在空中转弯了……跳跃和视角复位的反应速度也欠佳，跳跃方面从按键到角色起跳大概有1/3秒的延迟，视角复位直接就延迟1秒了。另外游戏多处设计了高低差场景，但是却没有纵向的视角调整，简直匪夷所思。其余还有一些毛病就不一一抱怨了，总之本作并不算是讨喜的作品。

文 盲先知 编 白菜 美编 咕噜



在多个掌机平台转战之后，“《G世纪》系列”终于又在PSP上推出了续作。这次的《超世界》是之前作品的延伸，在PSP上前作的基础上又加入了大量的角色和机体，游戏收录的机体数多达784种，战舰种类109艘，角色数量也有510名。同时本作也加入了许多新的系统，使得整个游戏的丰富程度比之前作品高出许多。下面笔者就为大家来介绍一下这款作品。由于游戏的关卡本身难度不高，玩家只要反复挑战已完成的关卡即可刷机师与机体的等级，从而轻松地完成整个流程，所以这篇攻略就以系统介绍为主。



PSP | SLG | 模拟·战略

SD高达G世纪 超世界

SDガンダム Gジェネレ–ション オ–バ–ワ–ルド

NBGI	日版	2012年9月27日
1人	6280日元	无对应周边

基本操作

按键	效果
滑杆	移动光标
方向键	
○	确定，在地图上时为显示游戏菜单
×	取消，在机体上时为显示移动范围
△	在地图上时为显示缩略地图，在机体上时为显示详细信息
□	按住后可以快速卷动地图
□ +L/ □ +R	快速选中我方机体
START	打开设置菜单

机体、开发和生产

丰富的机体是本系列的一大卖点，除了各个系列的主角机之外，各种杂兵机、龙套机，甚至铁球这样不起眼的机体都在游戏中有一席之地。每台机体都有自己的能力值，能力值的高低代表了机体的强弱，不过在机体积累经验（ユニット EXP）升级时，可以获得点数来强化各项能力值，所以即使比较弱的机体，只要玩家有爱肯练也能撑起一片天。除了点数之外，玩家可以给机体装备强化部件（オプションパ－ツ，游戏中简称为 OP）来增强机体，游戏中有很多种 OP，如被动增加攻防等能力的 OP、消耗性的回复 OP 等等，每次完成关卡后都会解锁新的 OP，之后玩家可以用资金购买，方法是在编成界面中选择机体→ OP →购买。随着游戏推进和玩家在关卡中获得 OP 种类的增多，可购买的 OP 也会越来越多。一些回复 HP、EN 的 OP 相当便宜，而且能在单位行动之后再使用，玩家不妨多备一些。还有让机师或机体获得经验加成的 OP 在培养时也是相当重要的。



游戏一开始，玩家只有一些初级机体，随着游戏流程的进行逐步积累，才能获得越来越多的强力机体，获得机体的手段有很多种，下面就一一介绍。在战场上击败敌人的队长机或母舰时，该小队所属的僚机都会举起白旗，并且进入战斗不能状态，这时让我方战舰靠近即可选择“捕获”指令。完成这一关之后，在编成菜单的“捕获整理”一项中即可查看已捕获的机体。选择“确保”即可将机体收归我方所用。在累积了经验值后机体可以升级，当升到一定等级后，在基地中可以选择“开发”，能以该机体为蓝本开发出新机体来。例如将百式基础型升级到 4 级后就可以开发出里克·迪亚斯，如果升到 5 级的话则可以开发出原版的百式。开发后，

新机体会取代原机体，并且之前所有升级时取得的加成都会消失，要注意的是，新机体并不一定比原机体要强，玩家在开发时需要自行对比能力值。除了开发之外，基地中还有“设计”和“交换”两个选择可以让玩家获得机体。设计是将按特定的配方将两台机体组合从而产生新的机体，不会消耗原有机体；交换则是将2级以上的任意机体交换成其他特定机体，这个过程会消费一定资金，并且新机体会取代原机体。最后，通过开发、设计和交换这些手段所获得过的机体都会被登录到生产列表中，玩家可以花费一定的资金自由生产它们。由于无法像之前某些作品一样将捕获的机体解析到生产列表中，所以在捕获强力机体后要注意不要被击坠，不然就要重新再打才能获得了。

武器说明

每台机体都有自己对应的几种武器，在选择武器时按△键可以查看武器的详细信息，每种武器都有自身的类别，如格斗武器、射击武器等，对应机师的不同能力值。比较特殊的是MAP武器，它能够一次对射程范围内的所有敌人造成伤害，但是不受机体攻击力的加成，最终伤害就是面板上所显示的伤害，而且MAP武器无法在移动后使用，也不会触发再动机会。另外还有一些武器可以一次锁定多个目标，这类多重攻击武器在信息栏的右下角会有“LOCK”+数字的标识，数字就是一次可以最多锁定的敌人数量。使用多重攻击武器锁定多个敌人时只会受到第一目标的反击，不过无法被支援攻击，首目标之外的目标还有命中惩罚。和MAP武器不同，多重攻击可以在移动后使用，而且在击坠敌人时可以触发再动机会。



▲通过“解体”指令可以将捕获的机体卖掉，这也是游戏中重要的赚钱方式。

机体能力值

能力值	效果
HP	机体的血量，降到0以下机体就会被永久击毁。归舰可以回复
EN	机体的能量，攻击时，不同的武器需要消耗不同数量的EN，归舰可以在1回合内全回复
攻击力	影响机体武器造成伤害的能力
防御力	影响机体降低受到伤害的能力
机动力	影响机体的命中率、回避率和会心率
移动力	机体可以移动的格数
地形适应	影响机体在地形中的整体能力

角色介绍

夏亚有一句名言：“机体性能的差距并不决定战力的差距。”机师作为机体的操纵者，在战场上也有着重要的地位。在基地中，玩家可以通过“搜寻”指令（スカウト）消费资金来买到各个作品中的角色，不过可购买的角色在初期也并非全部开放，玩家也需要通过推进流程来解锁。和其他游戏不同，本作中的角色和机体没有很严格的对应关系，绝大部分角色和机体都是可以自由组合的，只是角色自身的能力值不同，适合的机体、位置也不同。每位角色有7项能力值，还可以带3个技能，角色在升级时，自身的能力值会有所提高，在击坠敌机和过关时还会获得“ACE点数”，在基地中选择培养角色一项后，能够通过消费点数来提高角色的能力值，也可以为角色学习技能，消费的点数无法重新分配。要注意的是，角色菜单中的“修正”一项会将角色等级归1，所有培养、ACE点数和击坠数清零，等于让角色重新从零开始，在选择时一定要慎重。和之前几作不同，本作中角色的普通技能（アビリティ）可以一定程度上自行搭配，玩家在培养时，可以花费ACE点数来购买新的技能，并为技能升级。在想换掉技能时还可以将已学的技



能删除，系统会退还玩家在该技能中消费点数的一半。在原有角色之外，玩家也可以创建属于自己的角色，在编成菜单中选择“マイキャラクタ－”之后即可免费做成。玩家可以选择姓名、性别、服装、声优、BGM，还可以自行书写角色传记。自建角色的初期能力是固定的值，比普通机师要低一些，不过能够习得的技能很实用，练一练就能拿来做主力了。

游戏中的角色都有一个气力（テンション，游戏中缩写为 MP）槽，默认状态下气力槽会在一半的位置，如果攻击未命中、连续不反击或是使用消耗 MP 的武器时，气力槽会下降，如果降至蓝色部分，机师就会进入弱气状态，能力下降；当降到最左端时机师会混乱，无法进行攻击，并且被攻击时必定被击中，需要回到战舰来恢复。当连续命中、击坠敌人，或是回避敌人攻击时，气力槽会增加，增加到右端的红色区域时，机师就会进入强气状态，作战能力增加。当气力槽全满时，机师则会进入超强气状态，不仅攻击力有所增加，一些机体和机师还会进入强化状态，如明镜止水等。在超强气的状态继续击坠敌人，则会上升至超一击状态，这时角色的攻击力会得到极大的提升，但是如果此时攻击未命中或被敌人打中的话，气力会直接降至 50%。一些角色有直接升至超强气的技能，对于战斗很有帮助。

用战舰之外的机体击坠敌人时，机体上会出现“CHANCE STEP”字样，这表示机体获得了再动机会，可以在回合内再次行动。通常，每个回合中可以再动的次数是有限的，最后一次再动时会显示“CHANCE STEP FINAL”，再动的次数会随着机师等级的上升而上升，使用一些技能可以增加再动次数，甚至暂时变为无限。

机体能力值

能力值	效果
射击	增加射击武器的命中率
格斗	增加格斗武器的命中率
反应	增加回避率
守备	减少受到的伤害
觉醒	增加觉醒武器的命中率和威力
指挥	增加做为舰长、队长或主力时的指挥范围
魅力	增加获得的经验值

小队作战

本作中依然采用了之前的战舰－小队系统，不过又加入了“主力”这一位置。一台战舰中可以容纳 1 名主力和另外最多 8 台的机体，均分为两个小队，每队中第一名角色为小队的队长（リ－ダ－）。战舰的舰长和小队的队长在装备某些能力时，可以给自己指挥范围内的队员带来各种加成。同一小队的队员在攻击时可以互相支援，某一成员在攻击时，如果敌人也处于其他队员的射程之内，就可以选择其他队员来支援攻击，无次数限制。除了提高单次攻击造成的伤害之外，参与支援的单位都能够获得一定的机师经验和机体经验，这是培养低等级角色的绝佳手段。不过支援攻击会消耗所有参与者的 EN，连续使用的话很容易把所有人的 EN 都打空，所以在使用时需要提前计算。和我方相同，敌人也会利用小队系统来对抗我方。不过敌方的队长机（通常是出现秘密机体时）被击坠的话，其他小队成员都可以被我方所捕获，如果能够击坠战舰的话，隶属于战舰的所有机体都会举起白旗，既清理了敌人，又获得了机体，是相当有效的手段。



战舰是比较特殊的单位，它的体积很大会占据多个格子，HP 也相当多，不过战舰身上都会有一个弱点部位，在光标移到战舰上时会显示为红色的格子，攻击时如果选中这一格的话可以造成大量额外伤害。战舰的移动力一般都不高，武器虽然多为多重锁定武器，但是射程比较有限，也大多无法在移动后使用，而且其移动和射程都和自身所面对的方向有关，在移动战舰时可以让战舰转向。本作中战舰可以容纳多名船员，在不同的位置能够对战舰提供不同的加成，其中舰长角色所有能力值都会对战舰有所影响，副长的射击和觉醒会影响命中率、反应和守备分别影响回避和减伤，通讯只有射击值会影响命中，操舵仅反应值会影响回避，整备的守备会影响归舰机体的 HP 回复量，ゲスト的魅力则会影响战舰全体成员的经验值获得。

Master系统

本作中新加入的系统。这个系统共有三项要素：首先，开启每一个等级的关卡之后，玩家都会获得一次选择主力（マスタ－）的机会，可以选择系列中一些知名的人物来作为自己的主力机师。选择之后玩家会免费获得该机师和他座机的基础型（需要升级后进行开发来获得正式版），同时这名机师的所有主力技能（マスタ－スキル）都会开启。其次，在战舰中会有一个独立于小队之外的主力位置，可以让任意角色担当，并且使用大型机体也不会占用出战位置。最后，处于战舰主力位置的角色可以在战斗中使用主力技能。主力技能是一系列作用非常大的技能，每位角色都固定有 4 个，分别在初始、击坠数 20、50 和 100 时开启。在战斗中，单位移动之前可以选择**スキル**指令来使用主力技能，每回合可以使用一个。当一个技能使用完之后，需要到战舰中补充才能再次使用。主力技能的效果都相当明显，使用得当能够大大降低战斗的难度，下面就列出所有的主力技能供玩家参考。



通用主力技能

名称	效果
ACE ポイント UP	指定目标本回合内击坠敌机时获得 ACE 点数 2 倍
EN50% 回复	指定目标回复 50%EN
EN 吸收	吸收指定目标 50% 的 EN，为使用者回复
HP50% 回复	指定目标回复 50%HP
HP・EN20% 回复	指定目标回复 20% 的 EN 和 HP
MP 吸收	吸收指定目标 50% 的 MP，为使用者回复
MP 无限	指定目标本回合内所有武器不消耗 MP
移动后攻击	指定目标本回合内可以在移动后使用地图炮或战舰攻击，特殊单位无效
移动力 UP	指定目标本回合内移动力 +2
回避 100%	指定目标本回合内选择“回避”指令时，回避率 100%
ガンダムキラ－	指定目标本回合内攻击高达系敌人时，追加 3000 伤害
强制归舰	指定目标立即归舰，并变为已行动状态
攻击 UP	指定目标本回合内造成伤害 1.3 倍
广范围 HP 回复	使用者周围 8 格内所有我方单位回复 4000HP
再行动	指定已行动的目标可以再次行动
指定ダメ－ジ	对指定目标造成 2000 点伤害，HP2000 以下的单位会剩余 10 点
射程 UP	指定目标所有武器最小和最大射程 +1
自由捕获	本回合内可以无视距离和战舰位置捕获单位
チャンスステップ无限	指定目标本回合内再动次数无限
テンション UP	使用者进入 MP 全满的超强气状态
范围 EN 回复	使用者周围 4 格内的我方单位回复 40EN
范围 HP 回复	使用者周围 4 格内的我方单位回复 6000HP
被弹时经验值 UP	指定目标本回合内受到伤害时会增加经验值
ビ－ム轻减	指定目标本回合内获得 I フィ－ルド效果
物理轻减	指定目标本回合内获得チョバムア－マ－效果
命中 100%	指定目标本回合内命中率 100%
命中・回避 10%UP	指定目标本回合内命中率、回避率提高 10%
邻接 HP 回复	使用者周围 1 格范围内的我方单位回复 10000HP
レッドバスタ－	指定目标本回合内攻击红色系机体时，追加 3000 伤害

专用主力技能

名称	效果
红莲の刃	所有我方单位本回合内造成伤害 1.3 倍
再生の炎	所有我方单位回复 30% 的 EN 和 HP
ヒ－リング	除使用者外，补充所有我方单位的主力技能
女神の慈爱	所有我方单位进入超一击状态
サイコリダクション	使用者周围 8 格内敌方单位 MP 减少 50%
エナジ－ドレイン	吸收使用者周围 4 格内每个敌方单位 4000HP 并为使用者回复，HP4000 以下时会剩余 10 点
リプレイ	使用者周围 4 格内我方单位可再次行动

基地介绍

在每场战斗之间，玩家都可以在基地中进行各种准备。基地的形式是一个菜单，下面就解说各项的作用。

基地功能	
菜单项	效果
ワ－ルドツア－	游戏的基本关卡，内容大多为各代高达的经典桥段所制成的关卡
ワ－ルドコア	原创剧情关卡，可以了解到本作的剧情
オ－バ－ワ－ルド	在完成以上两项的最终关卡后出现，有新的关卡供挑战
ユニットコレクション	机体的图鉴，有较清晰的机体图片和开发、设计的提示
ギャラリ－	展览模式，包括了详细的机体、人物资料、过场动画、战斗动画和制作组名单等动画，还可以自行设置 BGM
オプション	设置游戏的各项参数，按 L 或 R 可以翻页
デ－タ通信	联机通讯，可以与人交换机体等
モバイルリンク	手机联动功能，下述
セ－ブ / ロ－ド	存档 / 读档
编成	编辑队伍，下述



基地菜单中的编成一项中内容很多，培养角色、打造机体等功能都放在这里。其中グル－プ编成一项可以让玩家编辑战舰、主力和小队的成员，想要购买角色或生产机体则可以在这里选中空位并选择相应的指令。**ユニット**研究中包括了开发、设计和交换各种机体的功能；**キャラクタ－**育成则包括给角色分配点数、学习技能等功能，同时，在这两项中选择空位也能生产机体或购买角色。**マイキャラクタ－**做成一项提供给玩家制作自定角色的功能，在初期资金紧张的时候利用免费的自定角色也是不错的选择。捕获整理一项中可以看到之前在关卡中捕获的机体，选择确保可以留作己用，解体就是卖钱了。最后的各种**リスト**一项提供了总览机体、角色、战舰和 OP 的功能。

关卡与挑战

游戏中关卡的完成条件大多是全灭敌人等比较简单的要求，可以在菜单“胜败条件”一项中查看。游戏的关卡大部分再现了动画原作中的场景，战斗开始时除了我方部署的母舰之外，还会有原作的剧情机体作为客串帮助我方，客串单位一般实力都比敌人略强一些，并且可以使用主力技能，能够提供不少帮助。不过想要获得新机体和更高的点数，玩家就需要挑战特殊条件。每个关卡开始时都会提供给玩家一个触发条件（**ブレイクトリガ－**，BREAK TRIGGER），让玩家达成特定的条件（如 4 回合内与特定机体交战）。出现触发条件同时会伴有一个挑战任务（**チャレンジミッション**，CHALLENGE MISSION），要求玩家已更严格的方法完成触发条件（如 4 回合内击坠该机体）。当玩家完成触发条件时，场景的地图会扩大，同时敌人会有新的增援出现（通常为其他作品），我方也会有新的客串机体登场，并且回复之前的客串机体使用过的主力技能。如果玩家完成了挑战任务的要求，还会再出现秘密机体。秘密机体单位通常会带着两台僚机出现，将其击坠后即可捕获其僚机，这是游戏中很重要的机体入手途径。完成第一次触发后，系统会再度为玩家提供一个新的触发条件和相应的挑战任务，再度完成也会出现新的敌增援和秘密机体。完成两次触发后，玩家会面对这个关卡中的终极挑战（**オ－バ－インパクト**，OVER IMPACT，在另一模式中叫做 CORE IMPACT），同样是一个需要玩家达成的特殊条件。当玩家达成该条件之后，所有客串登场的机体都会变成敌对，这时通常能够捕获一些高级的机体。在关卡中，每完成一个条件后玩家都能获得大量资金，同时敌人的增援也能提供不少经验值和 ACE 点数，更有各种机体等待我们去捕获，所以在实力足够的时候尽量触发各种条件，虽然会消耗大量攻关的时间，不过得到的奖励是很丰厚的。本作中已经完成的关卡可以反复地刷，玩家可以通过打简单的关卡来刷钱、刷经验、刷机体，只要肯刷刷刷，游戏就没有什么难度了。



从画面、系统等方面来说，本作并不像是全新作品，而更像是前作《世界》的资料篇。不过游戏很好地继承了机体开发、角色培养等经典要素，也加入了主力位置等新系统，整个游戏内容的丰富程度比前作有过之而无不及，所以还是相当值得一玩。不过游戏节奏比较慢的问题还是存在，尤其是在挑战各种触发时会让一个关卡拖得很长，时间久了笔者就会觉得心生烦躁。好在游戏难度不算太高，只要肯刷等级就比较容易通关。



3DS	RPG	角色扮演
电波人RPG2		
电波人間のRPG2		
Genius Sonority	日版	2012年9月26日
1～2人	1000日元	对应邂逅通信

光环视频收录

年初的《电波人RPG》发售仅半年时间就闪电推出了续作。作为曾参与过“《勇者斗恶龙》系列”制作的山名学独立后首次推出的系列，本作很多地方都能看到《DQ》的影子，充分利用到3DS各种功能而设计的系统却又使其具有另类的特色。加上高完成度的系统以及丰富的流程，使得本作既轻松悠闲又不失趣味，下面就让我来为大家介绍一下本作吧！

菜单介绍

战斗菜单

选项	作用
全体指令	
Yがんばれ	由电脑判断进行作战
Xかいふく	回复
こうげき	全体用打击攻击
にげる	脱离战斗
个别指令	
こうげき	攻击
（不定项）	使用电波人的技能
アイテムを使う	使用道具
ぼうぎょ	防御
もどる	返回

电波人房间菜单

选项	作用
はなしをきく	与其对话
アイテム	使用道具
そうび	装备整理
メモへんしゅう	编辑备注
QRコード	查看QR码
しゃしんをとる	拍照
さよならをする	离队
もどる	退出



游戏开始

玩家开始游戏的时候，系统会自动给玩家生成一只电波人主人公。往后的游戏中这位主人公都必须留在队伍中，无法替换到后备或者解放掉，也不能查看对应的QR码。当然，如果战死的话也不用花钱去复活它。主人公的外貌和颜色随机生成，因此如果觉得主角的脸不顺眼，记得用“S/L”刷到满意为止。

主人公默认技能是“ふくかつ”（复活），能够令战斗中死掉的电波人HP全满复活的实用技能。另外，如果玩家有前作或者试玩版的存档，可以从这些存档中继承电波人主人公。





电波人捕捉

获得了电波人主角之后第一件事自然是要捉更多电波人来当同伴。收服电波人最直接的方法就是进入地图中央的天线塔。进去前必须开启3DS的无线通信开关，之后摄像头会打开，上屏幕显示的景象中会出现各种各样的浮游电波人。电波人出现的种类多少受背景所影响，比如在环境较暗的地方进行检索就会出现较多黑色的电波人。不同电波人在画面中逗留的时间各有差异，比如头上没有天线的电波人逗留的时间都比较长，而发光的电波人（出现率较低，通常还附带罕有技能）逗留时间则非常短。

玩家只要移动机器的摄像头，让上屏幕的准星对准电波人，按下A键就能发射网进行捕捉。注意电波人如果面向着画面，或者准星没变成红色是捕捉不到的。



电波人颜色&耐性一览

颜色	属性	耐性
红	火	火+2 水−2
蓝	水	水+2 电−2
浅蓝	冰	冰+2 火−2
橙	土	土+2 风−2
黄	电	电+2 土−2
绿	风	风+2 冰−2
白	光	暗+2 光−2
黑	无	无
粉红	无	全耐性−2
紫	暗	暗+3 光+3 其他全部−1
银	银	火+2 冰+2 水+2 电−4 暗−2
金	金	火−2 其他全部+1

注1：粉红色电波人附带诱惑效果，金色电波人附带获得金钱1.2倍效果。
注2：游戏中还会遇到部分两种颜色间条的电波人，这种电波人同时具备两种颜色的特性。



QR码

除了从电波中捕捉之外，还能通过特殊的QR码获得电波人。游戏中除了主角之外，所有电波人都能在电波人房间的菜单中查看QR码。QR码图片可以保存到3DS的SD卡中，其他玩家只要利用这个QR码就能获得颜色、外貌、天线、体型都一样的电波人了。具体方法是到电波村东边的电脑屋子，进去之后3DS的摄像头会打开，利用上屏幕拍下QR码（熟悉手机的各位相信对此不会感到陌生吧），该电波人就会从QR码中钻出来。利用这个功能，玩家捉到罕有的电波人之后，只要将其QR码传给其他玩家就能将这只电波人共享出去，同样也可以通过网络等途径找到QR码，获得一些罕有的电波人。

不过要注意的是，通过QR码获得的电波人初始等级为LV1，而且如果在大地图上战死并且升天，它们将不能通过精灵之祠召唤回来，所以这些电波人最好先练一下级，提高生存能力。如果战斗中不幸战死，要确保将它们复活了才结束战斗。



天线

天线的种类直接决定了电波人战斗中能使出的技能，一般来说电波人无法通过后期练级学会新技能，除了“**アンテナねっこ**”这种例外，它们头顶上有天线根基，技能可以通过后期培养出来。捕获电波人的时候，画面中绝大部分都是“秃头”的，这些电波人虽然没有技能，但是后期基本能力会稍微强一些，可以适当准备一两只在队伍中，其余的基本上是瞄准有技能的捕捉。电波人的技能虽然不会增加或改变，但是会随着升级而增强，下面是电波人天线对应的能力：

攻击系

天线图标	攻击属性	攻击范围	初级	LV	消耗AP	中级	LV	消耗AP	高级	LV	消耗AP	附加效果
	火	1	ひのたま	1	5	かえんほうしゃ	11	7	もえさかるごうか	28	9	灼伤
		3	ばくはつ	3	6	だいばくはつ	12	8	ビッグバン	29	11	
		全体	やまかじ	6	10	にえたぎるマグマ	14	12	じごくのごうか	30	14	
	冰	1	とがったこおり	1	5	こおりのやいば	13	7	つららミサイル	31	9	冻结
		3	ロックアイス	3	6	まんねんごおり	13	8	ダイヤモンドダスト	33	11	
		全体	あられ	5	10	ふぶき	14	12	もうふぶき	35	14	
	风	1	つむじかぜ	1	5	すなあらし	9	7	サイクロン	24	9	感冒
		3	ビルかぜ	3	6	ぼうふう	10	8	ハリケーン	24	11	
		全体	かまいたち	5	10	ジエットきりゅう	12	12	ダウンバースト	25	14	
	土	1	らくせき	1	5	どしゃくずれ	12	7	いわなだれ	25	9	泥泞
		3	いしつぶて	3	6	がんせきおとし	12	8	いんせきらっか	24	11	
		全体	マグニチュード3	5	10	マグニチュード6	12	12	マグニチュード12	23	14	
	电	1	せいでんき	1	5	でんきショック	9	7	スパーク	24	9	感电
		3	いなずま	3	6	かみなり	10	8	せいてんのへきれき	24	11	
		全体	ひゃくボルト	5	10	いちまんボルト	12	12	いちおくボルト	25	14	
	水	1	みずでっぽう	1	5	てっぽうみず	9	7	だくりゅう	24	9	湿透
		3	バケツのみず	3	6	たきつぼ	10	8	ジエットスプラッシュ	28	11	
		全体	たかなみ	5	10	つなみ	12	12	おおつなみ	32	14	
	光	1	よわいこうせん	1	5	まばゆいこうせん	11	7	レーザービーム	30	9	盲目
		3	スポットライト	4	6	はじけるせんこう	13	8	フレア	32	11	
		全体	ふゆのひざし	7	10	まなつのたいよう	16	12	せきどうちょっか	35	14	
	暗	1	おどかす	1	6	やみうち	11	8	やみのつかい	30	10	诅咒
		3	ダークボール	4	7	くろいうず	13	9	ブラックホール	32	12	
		全体	くろいきり	7	12	たちこめるやみ	16	14	ならくのそこ	35	16	

回复系

天线图标	效果	初级技能	LV	消耗AP	中级技能	LV	消耗AP	高级技能	LV	消耗AP
	单体回复	ちょっとかいふく	1	3	そこそこかいふく	14	5	ぜんぶかいふく	24	7
	全体回复	みんなすこしかいふく	1	10	みんなかいふく	17	15	みんなぜんぶかいふく	42	25

复活系

天线图标	效果	技能名称	LV	AP
	单体复活	ふっかつ	1	5
	全体复活	みんなふっかつ	44	45

治疗系

天线图标	治疗异常状态	单体治疗	LV	消耗AP	全体治疗	LV	消耗AP
	毒	げどく	1	3	みんなげどく	9	7
	灼伤	やけどなおす	1	3	みんなやけどなおす	11	7
	感冒	かぜなおす	1	3	みんなかぜなおす	11	7
	泥泞	どろおとす	1	3	みんなどろおとす	11	7
	诅咒	おはらい	1	3	みんなおはらい	11	7
	感电	かんでんなおす	1	3	みんなかんでんなおす	11	7
	冻结	あたためる	1	3	みんなあたためる	12	7
	麻痹	しびれとる	1	3	みんなしびれとる	8	7
	盲目	めぐすり	1	3	みんなめぐすり	12	7
	睡眠	めざめる	1	3	みんなめざめる	10	7
	湿透	かわかす	1	3	みんなかわかす	11	7

辅助系

天线图标	效果	单体技能	LV	消耗AP	全体技能	LV	消耗AP	备注
我方								
	无敌	むてき	1	15	みんなむてき	50	40	一定回合内无敌
	亢奋	无	–	–	みんなこうふん	5	15	一定回合内会心率提升
	蓄力	たくわえる	1	5	みんなたくわえる	40	40	一定回合内进入蓄力状态
	技反	わざはねかえす	1	8	みんなわざはねかえす	15	20	一定回合内能反射敌人技能
敌方								
	毒	どくどくシグナル	1	5	どくどくウエ–ブ	19	10	施加毒状态
	猛毒	もうどく	3	7	みんなもうどく	21	12	施加猛毒状态
	睡眠	ねむらせる	1	5	みんなねむらせる	15	7	施加催眠状态
	麻痹	しびれさせる	1	2	みんなしびれさせる	17	7	施加麻痹状态
	盲目	めかくし	1	2	みんなめかくし	16	5	令敌人命中率大幅下降
	气息	ブレスふうじ	1	5	みんなブレスふうじ	15	12	封锁敌人的气息

能力变化系

天线图标	效果	对象	初级技能	LV	消耗AP	中级技能	LV	消耗AP	高级技能	LV	消耗AP
我方											
	攻击力提升	单体	すこしつよくなれ	1	3	つよくなれ	10	5	すごくつよくなれ	21	8
		全体	みんなつよめになれ	4	5	みんなつよくなれ	22	15	みんなムキムキ	43	40
	防御力提升	单体	すこしかたくなれ	1	3	かたくなれ	8	5	すごくかたくなれ	18	8
		全体	みんなかためになれ	3	5	みんなかたくなれ	18	15	みんなガチガチ	41	40
	速度提升	单体	すこしはやくなれ	1	3	はやくなれ	7	5	すごくはやくなれ	19	8
		全体	みんなはやめになれ	3	5	みんなはやくなれ	17	10	みんなかぜになれ	40	35
	回避率提升	单体	すこしかわしやすい	1	3	かわしやすい	10	5	すごくかわしやすい	27	8
		全体	みんなあてられにくい	5	5	みんなかわしやすい	14	10	みんなでスル–	43	35
敌方											
	攻击力下降	单体	すこしよわくなれ	1	2	よわくなれ	6	4	すごくよわくなれ	14	8
		全体	みんなよわめになれ	4	3	みんなよわくなれ	15	6	みんなげきよわ	35	9
	防御力下降	单体	すこしやわくなれ	1	2	やわくなれ	7	4	すごくやわくなれ	19	8
		全体	みんなやわらかめ	7	3	みんなやわくなれ	21	6	みんなやわやわ	33	9
	速度下降	单体	すこしおそくなれ	1	2	おそくなれ	7	4	すごくおそくなれ	14	8
		全体	みんなおそめになれ	1	3	みんなおそくなれ	8	6	みんなのろのろ	16	9

其他

天线图标	初级技能	LV	消耗AP	中级技能	LV	消耗AP	高级技能	LV	消耗AP	效果
	おたからチャンス1	10	20	おたからチャンス2	30	30	ぜつたいおたから	50	全部	物品掉落率100%
	レアチャンス1	15	10	レアチャンス2	35	20	ずっとレアチャンス	55	全部	稀有道具掉落率提升
	ゴ–ルド チャンス1	12	10	ゴ–ルド チャンス2	25	20	2ばいゴ–ルド	50	40	战斗胜利后获得金钱数两倍
	ちょっとステルス	11	10	そこそこステルス	30	20	しばらくステルス	60	30	地图上使用不会被敌人发现

战斗

玩家在地图上能直接看到敌人的身影，跟敌人解除后就会进入战斗画面。从背后接触有一定几率进入先制攻击状态，反之亦然。游戏的战斗模式非常传统，游戏前期队伍中有4个电波人，随着剧情推进最多可以用8个，玩家可以通过下屏幕给每一个电波人下达指令，也可以交给电脑判断，按下Y键是以技能作战，X键则是重点回复。还有こうげき选项是命令所有人节约AP战斗，にげる是逃跑。如果带电波人在大地图上战死，它们会变成电波状态升上天堂，这时候只能回去电波村的精灵之祠将其召唤回来（QR码获得的电波人无法召回），而如果在迷宫内部战死，则不会马上变成电波，玩家依然可以通过复活技能或者道具将它们救活。



异常状态

原名	译名	效果
どく	毒	每回合结束后受到小伤害
もうどく	猛毒	每回合结束后受到大伤害
やけど	灼伤	每回合受到一定伤害，同时受到的火属性伤害2倍
水びたし	湿透	每回合受到一定伤害，同时受到的水属性伤害2倍
どろだらけ	泥泞	每回合受到一定伤害，同时受到的土属性伤害2倍
咒い	诅咒	每回合受到一定伤害，同时受到的暗属性伤害2倍
かんでん	感电	每回合受到一定伤害，同时受到的电属性伤害2倍
かぜつぴき	感冒	每回合受到一定伤害，同时受到的风属性伤害2倍
冰结	冻结	不能行动，同时受到的冰属性伤害2倍
マヒ	麻痹	不能行动
ねむり	睡眠	不能行动，但受到攻击后状态解除
ブラインド	盲目	打击命中率下降
即死	即死	X回合后死亡

支线要素

钓鱼

钓鱼是本作的支线要素之一，打倒特定怪物之后可以获得不同种类的鱼饵，有了鱼饵就能到一些能看到鱼的湖边进行钓鱼了。钓鱼的方法非常简单，放下鱼饵之后，等湖中的鱼影游过来，当看见湖面的指示球沉入水中后长按A键拉杆就能将鱼钓上来了。鱼主要是用来卖掉，普通的鱼价格几百块左右，一定程度上可以解决前期金钱的问题，而最贵的能卖2万。

种植&诱饵场

游戏中玩家会获得各种各样的的植物种子，只要在城镇等地方的农田里种植就能得到各种花朵或者果实。植物种植了之后，再次调查该植物可以看到枯萎的时间，每次浇水之后能维持72小时。某些果实种植之后是幼苗状态，浇水后会马上开花。部分果实有能够提升电波人能力的效果，而如果将这些植物种在诱饵场中，还能引来各种稀有的怪物。诱饵场在地图上能找到好几个，诱饵场中央有一块农田，在那里种下不同的植物能吸引来不同的敌人。比如游戏前期第一次来到诱饵场的时候，玩家就要先种出普通花朵引来蝴蝶敌人，然后打败它获得红色种子ガ−ベラの种，再用这种子吸引来昆虫キャタピラ−并将其消灭，获得柠檬种子，最后用柠檬种子引出BOSS。





作为一款下载的小品游戏，本作可谓麻雀虽小五脏俱全。因为简单轻松的流程和战斗系统，玩家可以随时随地进行游玩。尝试从不同地方搜索电波人这个设定也充分发挥到掌机的便携性，而千变万化的电波人种类也为游戏提供了丰富的收集要素。流程的长度和迷宫结构都相当具有诚意。不过缺点也很明显，比如遇敌系统比较严苛，地图上很容易被一群敌人围攻，而且经常遇到无法避免的杂兵战，使得游戏前期难度偏高。综合来说，本作是适合随身携带、在零碎时间中进行游玩的佳作。

收罗近期精品二线游戏

游戏一品轩

栏目主持：LIKY

文 Civily练

小C是“《DJ Max》系列”的忠实粉丝，近日感受了下PSV版《DJ Max》的体验版，触屏的加入还是带来了很多新鲜感，但是对于习惯了按键的玩家来说或许会有些不适应，但是实际核心玩法并没太大变化，值得一提的是体验版里的歌还挺好听的，不知道是不是精选过的。

本辑游戏推荐 来到异世界的迷宫进行探索

PSP 冬宫异闻 天御柱

エルミナージュ异闻 アメノミハシラ

◆Starfish-SD◆RPG ◆日版◆容量：488MB

今年Starfish发力非常猛，看家游戏“《冬宫》系列”接连推出的好几款作品都受到了迷宫类游戏爱好者的追捧，除了该系列一直对游戏性的不懈追求外，也和公司对剧情的合理把握有着很大关系，近日厂商又把游戏的舞台搬到了日本古代的异世界，在PSP推出了其系列最新作。游戏讲述了高中的一年级新生八上朔也和须芹未姬为了拍摄新闻部的比赛使用的照片，在学校一直呆到了很晚，两人突然被不明身分的怪物袭击，并意外知道了现世、常世和黄泉这三个世界发生异变，时空的混乱让他们不得不为了自己的生存而开始进行冒险。本作相对以往最大的改变在于画面从欧式转为了日式，而冒险部分细腻的风格依然保留，无论人物面部还是服装的都十分细致，不过让人想吐槽的是游戏除了优点外缺点也一并继承了下来，迷宫中第一人称视角画面依然粗糙，门、窗户、地板都是清一色的贴图直接糊上去，毫无立体感。本作的战斗系统非常有性格，除了妖怪都有着很浓厚的日本和风外，战斗场景有着一种淡淡的水墨画感觉，风格非常写意，很好地把异世界光怪陆离的感觉给烘托了出来，而玩家在战斗中除了可以与妖怪战斗外还可以对它们进行捕获，让它们作为“式神”加入到自己的队伍中来，小C比较喜欢让一些血多的妖怪担当队伍中的肉盾，在一些比较艰难的战斗中往往可以多拖个几轮（大部分妖怪能力真心都很弱，不适合拿来进攻）。除了在迷宫中冒险收集素材或进行解谜外，在游戏中培养角色也是乐趣之一，玩家可以在6个种族和众多职业中挑选出6个组成冒险队伍，而它们各自在战斗中的职责都不一样，而随着冒险的进行玩家需要根据BOSS和迷宫的特点经常进行合理的搭配，充分发挥各自的特点。总的来说本游戏并不是换汤不换药的冷饭作品，系统的优化让玩家能够更多投入到游戏中，不过对于那些已经习惯了欧美魔幻恢弘壮丽风格的玩家来说，本作“小清新魔幻”的风格可能还需要一段时间习惯，爱好迷宫类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲这个3D画面素质怎么可能不吐槽。



▲本作中的敌方角色设定都很有意思。

推荐给：系列的粉丝玩家·对迷宫类游戏感兴趣的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

伦敦钻石信托

Diamond Trust of London

◆Indiepub◆SLG◆美版◆编号：6081

NDS

提到钻石很多人就会想到南非，但实际上南非更多是进行钻石深加工，其原料主要来自安哥拉，而本作就是一款以在安哥拉买卖钻石为主题的一款策略游戏。在游戏中玩家扮演来自伦敦的商人，派自己的手下深入到安哥拉的各个地区，玩家除了支付他们的薪水外还需给他们一些“资金”向当地的官员行贿，以获取钻石的开采权，不过要注意的是在安哥拉做生意的不止你一个人，玩家还将面对许多来自从世界各地的竞争对手。由于每个月钻石的产量有限，所以对其开采权的争夺异常激烈，一开始行贿的时候千万不要节约，因为每一颗钻石大概能有10个金币的回报，远远高于你所付出的代价。出于平衡的考虑游戏中每方只能拥有三个手下，但由于地区一共有6个，所以想把对手置于死地并不是一件简单的事情，玩家势必要从大局出发，准确估算出每个地区的产量和行贿成本，把优势资源都牢牢占据。虽说本作题材和游戏设计很有意思，但在画面和游戏体验上做的过于简陋，对于没有耐心的玩家或许不太容易能投入到游戏中。



▲在这小小的地图上居然能有这么激烈的钻石争夺。

推荐给：对钻石感兴趣的玩家·策略游戏爱好者

甜点时间 携带版

シュクレ PORTABLE

◆NBGI◆AVG◆日版◆容量：950MB

PSP

本作原是PC平台上的一款很有意思的文字冒险游戏，本作中玩家将为了和女主角们一起为了咖啡厅的经营而共同努力，而在这个过程中既有欢乐也有汗水。本作的画面是比较标准的美少女风格，小萝莉、御姐、傲娇妹等各种类型的角色应有尽有，而在对话的时候她们的表情也颇为丰富，让人觉得非常有活力。本作主要分共通路线和个别路线两大部分，在前者中剧情将以章节的形式进行，除了平时和妹子沟通增加感情外，每章结束后还可以为选择希望成为恋人的女主角投上一票，好感度会相应提高，而后半部分是在确立了恋人关系后专门的故事线，而在期间重要的剧情和事件都会以动画CG的形式来进行表现，让故事的整体变得更加丰满。此外，本作的画廊模式收录了大量的精美壁纸和动画，玩家需要在游戏中满足一定条件才能对它们进行解锁。总的来说本作的题材比较新鲜，音乐和画面的素质都保持在一个不错的水准，玩腻了校园文字题材的玩家不妨尝试本作。

推荐给：文字游戏爱好者·原作的粉丝玩家



▲蓝蓝的大眼睛很迷人啊！

女孩风格

Girls Mode

◆Nintendo◆SLG◆日版

3DS

本作是近期一款制作精良的少女类游戏，一看名字就是知道本作绝对和服装脱不了关系，游戏的画面相对于以往NDS平台上的同类游戏实在是好太多了，除了贴图建模光线都十分的到位外，最惊艳的是角色的动作即复杂又协调，很好地把人物的情绪在肢体上表现了出来。在本作中玩家经营着一家小小服装店，除了作为一名店员要把自己打扮的漂漂亮亮外，还需要根据顾客的要求帮忙选衣服，一般衣服的牌子和风格都是挂钩了，只要玩家对游戏中的牌子做到熟悉就能很快找到相应的解决方案，而在赚到一定收入后玩家可以利用这些资金来进货或扩大装修自家店面，值得一提的是游戏中玩家每完成一个任务都会得到一定的“光”，积累升级到一定程度后可以解锁新的服装品牌和场景。此外，游戏进行到一定程度后玩家还能以个人的身分参加服装大赛，展示自己与众不同的搭配能力，在一些比较重要的时刻按下R键可以保存截图，喜欢服装的玩家不妨尝试一下本作。



▲衣服看起来都很华丽的感觉。

推荐给：喜欢搭配衣服的女性玩家·对经营服装店感兴趣的玩家

二维音乐

Sound Shapes

◆SCE◆MUG◆美版

本作是PSN上一款非常有趣的原创音乐游戏，游戏结合了横版卷轴动作要素和音乐要素，玩家将可以通过一系列有趣的触控动作来演奏音乐。本作的画面是大块的撞色风格，虽说简单却很有冲击力，很容易就能抓住玩家的眼球。游戏的操作很简单，只需控制左右移动和跳跃即可，极具特色的是游戏关卡的空间结构被设计得相当于一张乐谱，每次触碰到场景中的特定位置物品都会有对应的节奏或旋律发出声音，比如同一个音色的鼓点往往都是平行的，只要玩家把它们全部激活就会形成大致的节奏，而以这种动作游戏的方式把音乐逐渐丰富的过程除了直观外还能给玩家带来巨大的成就感，由于小C本身就是一个音乐爱好者，所以玩本作的时候特别有感觉。值得一提的是游戏中有许多向《吃豆人》、《马里奥》等经典游戏致敬的关卡，而玩家除了玩内置的关卡外，还可以自己设计关卡编辑音乐与网络上的朋友分享，虽说本作在PSN上的价格并不便宜，但是新颖的游戏体验和欢快的风格都很值得喜欢音乐的玩家尝试。



▲画面中间那一排黄色的圆圈就是节奏点。

推荐给 音乐游戏爱好者·对创作音乐感兴趣的玩家

克里斯蒂安记忆训练

Christiane Stengers Gedaechtn is Coach

◆Calmsoncow◆PUZ◆欧版◆编号：6087

提到Christiane Stengers这个名字玩家们肯定都会比较陌生，但是她在德国却是声名显赫，其独创的学习记忆法帮助许多孩子克服了学习上的困难，而近日她与游戏厂商合作推出了一款以记忆训练为卖点的教学游戏。本作的画面风格是现在非常流行的手绘风格，上屏是Christiane的动态照片，游戏中每一个步骤她都会巨细无比地给玩家进行指导（有些表情实在是卖萌过度了）。本作的训练记忆的玩法非常多，比如其中有一关就是通过识别人体来进行训练，开始玩家有十秒对手、脚、头共十个部位标注的数字进行记忆，之后系统将随机显示3个数字，玩家需要迅速把它们对应的部位在触摸屏上点出，由于限制的时间很紧，刚开始上手会有一定难度，但是只要坚持玩家会发现自己的反应和记忆都有极大改善。此外，游戏中还有一个专业的统计模式，玩家通过多项数据分析结果查看到自己的训练效果，对锻炼记忆感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲游戏的手绘风格非常平易近人。

推荐给 家里有小孩的玩家·对记忆训练感兴趣的玩家

尤达野生动物园

Youda Safari

◆YoudaGames◆SLG◆欧版◆编号：6065

本作是经营类游戏“《尤达》系列”的最新作，此次玩家将扮演导游露西帮助朋友接管一家野生动物园，通过妥善经营赚到更多金钱来购买更多动物和设施，力争把动物园的业务拓展到全世界。一开始在世界地图上可以看到非洲、中国、南美等很多地点，不过由于没有解锁玩家只能选择美国的野生动物园进行游戏，起初动物园的生意还不是太好，玩家需要开车搭载前来的游客去观赏老鹰、河马、犀牛等动物并拍照，而在游客的头像下方有着期望看到的动物标志，如果能完全满足期望他们将在离开时给予好评。在过了几关后游戏中的游客明显增加，由于在画面的左边有时间的限制且每辆车只能搭3个人，玩家务必要把每一个动物的位置熟记于心，尽全力在最短时间内把游客想看动物都观赏到，而积累一定资金后玩家还可以在野生动物园中升级休息、购物等设施，让游客玩得更加开心和轻松。虽说本作在游戏节奏和平衡上拿捏得很好，但是有些关卡的任务略显单调和乏味，对动物园感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲游戏初期动物园的生意门可罗雀。

推荐给 “《尤达》系列”的粉丝玩家·对动物园感兴趣的玩家

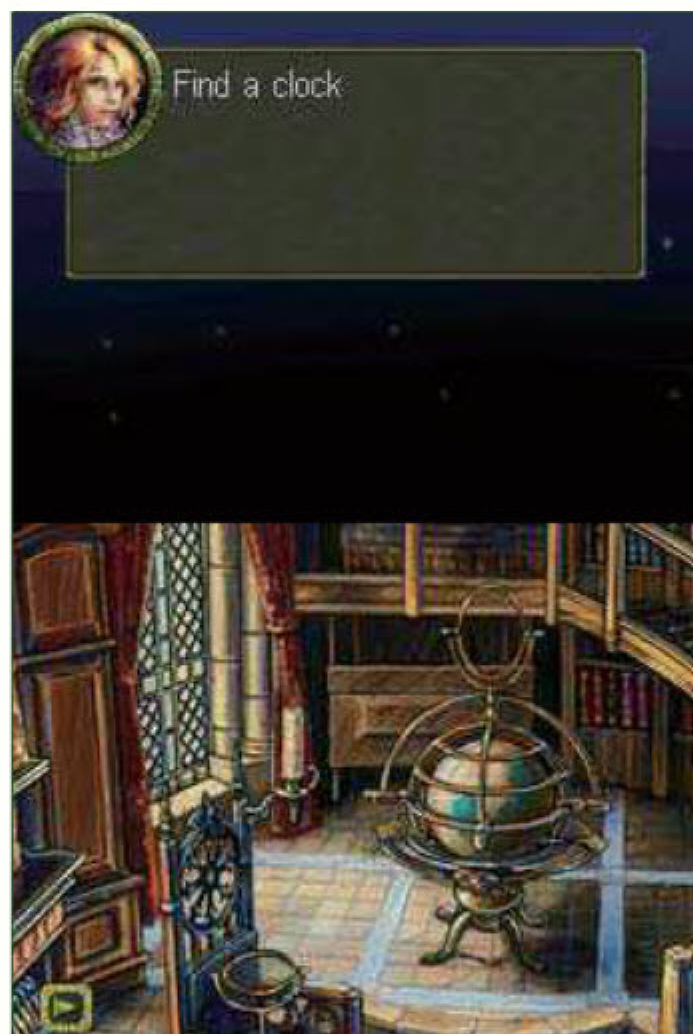
魔法大全3 幻觉

Magic Encyclopedia 3 Illusion

◆Alawar◆AVG◆欧版◆编号: 6086

本作是Alawar出品的一款美式的冒险解谜游戏，在本作中玩家将作为魔法师同女主角一起进行全新的冒险和拯救之旅。游戏的玩法主要还是以寻找各种物品为主，不过由于本作在剧情逻辑线索上梳理得很清晰，所以并不会有混乱的感觉，比如在图书馆关卡中，玩家要把窗户上的窗帘挂起来就要首先找到绳子，而光从窗户进来后就可以看清楚东西寻找更加细微的东西。值得一提的是本作有一个比较有趣的日夜系统，如果一些要求寻找的东西在白天找不到不妨换一个思路，特别是玻璃、水晶等亮晶晶的东西在晚上一经月光照耀就会特别显眼，能大大提高玩家的效率，小C觉得比较好的是本作的提示系统并没有次数限制，只要画面左下角的魔法球能量充满即可重复使用，虽说难度有了一些下降，但是玩起来非常的舒心，能把精力更多的放在剧情发展上。总的来说本作是一款很容易上手的益智小品，各种穿插的小游戏也颇为有趣，非常适合在周末闲暇时拿来打发一下时间。

推荐给：美式冒险游戏爱好者·对魔法题材感兴趣的玩家



▲游戏的画面有一点点油画的感觉。




●以秋叶原为主题的冒险类游戏《秋叶原之旅》在近日发布了简体中文版，由于汉化得较仓促，该版本在文本校对上存在一些小问题，但并不影响游戏的正常进行，感兴趣的玩家值得一试。

●以同名动画为基础改编的RPG游戏《魔法少女小圆 携带版》在近日发布了汉化公测版，由于存在一些BUG会导致黑屏死机，喜欢完美的玩家不妨再等上一段时间。

●“《绯色的欠片》系列”最新作《绯色的欠片4 白华之槛》在近日推出。游戏讲述了背负封印掌管世界终结的巫女玉依姬被身上的“原罪”终日折磨，在其苦恼不堪的时候她与神相遇了，神说他自身的存在就是“罪”，为了真正了解这个“罪”的真相，在白华飞舞的平安时代玉依姬的故事拉开了帷幕。

●近日推出的《晓之护卫三合一》是厂商Syangrila在PC上推出的《晓之护卫》三部曲的合集，游戏的故事以近未来的日本为背景，讲述见习保镖和众多女主角之间爱恨纠葛的故事。


▲什么是巫女在世间的原罪？



●近日推出的横版卷轴动作游戏《霹雳猫》改编自上世纪80年代的美日合作经典同名动画，游戏中玩家将扮演长着虎脸人身的Lion-O、Tygra、Panth策划逃离即将灭亡的家园前往宇宙中的第三地球，并那里同邪恶的巫师Mumm-Ra展开激烈的战斗。

●根据同名魔幻电视剧改编而成的RPG游戏《梅林传奇》在近日推出，以全新的现代视角诠释古老而经典的亚瑟王传说，游戏讲述大法师梅林的年轻时代来到了卡梅洛特城，但是君王亚瑟王二十年前曾颁布过一道命令，禁止在国内使用任何魔法，而年少梅林却试图打破这个禁令，两人的故事就此展开。

●Way Forward在近日推出的《精灵旅社》是一款以吸血鬼为题材的动作游戏，游戏的玩法和经典的“《恶魔城》系列”有些相似，玩家扮演“著名”的吸血鬼德拉古拉在城堡中利用自己的技能破除机关，并探寻失落多年的秘宝。

●任天堂以口袋妖怪为主题制作的趣味打字游戏《口袋妖怪 打字机》在近日推出了欧版。



▲经典动画的华丽演绎。

《江南Style》最近真的是红遍全球，偶尔在网上看到一个模仿FC的8位机MV版本，实在是既让我觉得搞笑也让我佩服外国人的热情，一个MV全是FC感觉的点阵画面，而且原曲也完全被改编成了FC那种非常有BIT波形味道的风格，不知做这个耗费了多少精力，感兴趣的玩家不妨在网上搜来看看。

文 乌冬 美编 咕噜

作为原眼镜厂旗下的另一个S·RPG大系，“《召唤之夜》系列”以清新的风格和硬派的策略要素培养出了一批忠实粉丝，不过2010年《召唤之夜》的制作方Flight Plan突然解体，一度以为系列也会因此中断，但好在只是制作人员的独立分家。今年由原制作团队成立的新公司为各位《召唤之夜》粉丝带来了一个惊喜——系列正统续作《召唤之夜5》将在PSP发售，并且继NDS的第一和第二作之后，《召唤之夜3》也终于移植到掌机上来了。



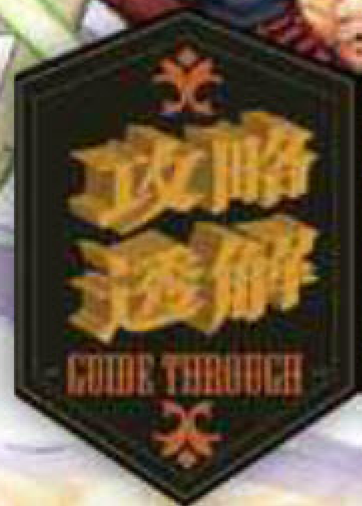
PSP | S·RPG | 战略角色扮演

召唤之夜3

サモンナイト3

NBGI	日版	2012年10月4日
1人	3990日元	无对应周边





光环视频收录

系统详解

方向与高低差

本作的物理攻击受方向和高低差影响，方向主要影响伤害、命中率和反击率修正，最理想的就是从背面攻击敌人，这样伤害和命中率都会大幅提高，同时被敌人反击的几率也会降低，次之的则是侧面，而正面则无修正。高低差只影响伤害，从高往低打伤害增加，反之亦然，不过部分武器会因为高低差太多而无法进行攻击。另外召唤术不受方向与高低差影响。



召唤术

召唤术基本上等于其他游戏中的魔法，要通过誓约の仪式来制作，这个是战斗时才可以用的主动技能。拥有这个技能的队员可以使用一个召唤石进行召唤，每个装饰品能召唤出来的召唤兽都各不相同。誓约の仪式除了用来召唤出召唤兽外，不同装饰品和召唤石的配搭还可以达到各种效果，比如获得道具或回复HP等。不过如果配搭不当，也会造成召唤失败的情况，失败的话会受到十分之一HP的伤害。

召唤出召唤兽后，以后只要将得到的召唤石装备在身上就可以使用对应召唤术了。不过这里要注意游戏中除了主角是每种属性的召唤术都能使用外，其他角色都只能使用对应自己属性的召唤术以及无属性召唤术，属性可以在人物状态里确认，状态栏里四种颜色的格子依次代表机、鬼、

灵、兽四个属性，格子有字母的就是该角色的属性，而字母则表示该角色可使用的召唤术等级。召唤术等级从高至低分为 S、A、B、C、D、E、F 七种，等级越高的召唤术自然也越强，不过除了专门的召唤师外，大部分角色都很难达到 S 级，那是不是这些角色就无法使用高等级召唤术了呢？这个答案在 PS2 版的时候是肯定的，但是 PSP 版有了支援召唤系统就不同了。

支援召唤

本作新加入的系统，主要的作用就是使用召唤术时借助身边同伴的力量来使召唤术得到强化。具体用法为：在选择召唤术时按□键后会出现一个黄色的范围，这时再用□键标记好要协力的角色按○键确定，接着再像正常步骤一样使用召唤术就能使出支援召唤了。每位角色在参与支援召唤时都有不同的效果，其中就包括提升可使用的召唤术等级，如一个机属性召唤等级只有 E 的角色要使用 C 级的召唤术的话，那只要找两个有提升机属性召唤等级效果的角色来参与支援召唤就行了，每位角色的具体支援效果如下，另外参与支援召唤的角色都要消耗 15 的 MP。

角色	效果
レックス	射程距离上升
アティ	射程距离上升
ナップ	机属性召唤术等级 +1
ベルフラウ	鬼属性召唤术等级 +1
アリ－ゼ	鬼属性召唤术等级 +1
ウィル	兽属性召唤术等级 +1
カイル	威力上升
ソノラ	上下段射程上升
スカ－レル	异常付加几率上升
ヤ－ド	消费 MP 减少
アルディラ	消费 MP 减少
キュウマ	鬼属性召唤术等级 +1
ファルゼン	灵属性召唤术等级 +1
ヤッファ	兽属性召唤术等级 +1
マルルウ	凭依回合数增加
クノン	机属性召唤术等级 +1
ヴァルゼルド	上下段射程上升
ミスミ	异常付加几率上升
スバル	射程距离上升
フレイズ	射程距离上升
アズリア	威力上升
ギャレオ	凭依回合数增加

异常 & 特殊状态

石化	不能行动 & 每回合 HP 减少
麻痹（マヒ）	移动力变为 1，部分指令不能使用，攻击力减少、命中和回避变为一半
毒	每回合 HP 减少，攻击和防御力减少
黑暗（暗暗）	移动力和召唤术射程减少，命中和回避下降为 25%
沉默（召唤封じ）	不能使用召唤术
魅惑（魅了）	不能操作 & 攻击自己人
凶暴化	攻击伤害增加 25%，承受伤害增加 30%
应援	所受伤害减少 25%，会心率上升
睡眠（眠り）	不能行动，每回合回复 HP 和 MP
隐密	在进行移动以外的指令前都不会受到攻击，被范围召唤术误伤的话效果解除
蓄力（ため）	下次攻击上升 25%，受到伤害效果解除
濒死	HP 低于 25% 时自动进入，攻击和防御下降

升级 & 技能

和传统的 S·RPG 在游戏中获得足够的经验值就会马上升级不同，“《召唤之夜》系列”的经验值会在战斗胜利后统一计算，然后由玩家自己分配给想升级的角色。当等级提升到一定程度时角色还能转为上位职业。

技能需要通过技能点数习得，击破敌人、使用必杀技、参与支援召唤、升级等都能获得技能点数。在升级界面或状态界面按 Select 键进入技能习得界面后，就能花费技能点来让角色学习技能了。技能分为泛用和专用两种，泛用即为全角色共通，而专用则是每位角色自己特有的技能。不过要注意就算是同一种技能，角色也有擅长和不擅长之分，主要体现在习得技能所需的技能点，如让战士型角色习得特攻值上升的技能的话要花费数倍的技能点，这点可以通过技能旁边的倍率数字来确认。



拔剑觉醒 & 恶业值

拔剑觉醒是主角的专有技能，一场战斗只能使用一次，使用后HP和MP全回复、异常状态和凭依解除、能力上升。拔剑觉醒有两种发动方法，一是在战斗指令的特殊能力里选择，第二种是主角战死时自动发动。

虽然拔剑觉醒很强力，但是也有负面效果，那就是会累积恶业值，恶业值原是游戏的一项隐藏数值，PSP版可在商店里确认。恶业值主要影响剧情的走向，太高就会进入Bad Ending，并导致某些角色不会加入。除了拔剑觉醒外，战斗中有角色死亡、对话时选了不好的选项也会使恶业值增加。

勇气战斗系统 & 队伍能力

作为移植版的本作勇气战斗系统得到了改良，取消了原来硬性的等级要求，并把条件分为共通和额外两种。共通条件是每关固定的5个，包括回复道具的使用数量在3个以下（料理除外）、战斗开始后我方先命中对手、使用支援召唤击破1个以上敌人、不能击破比自己等级低的敌人（临时加入的支援参战角色除外）、不能有角色死亡。额外条件根据每关而异，具体内容会在流程部分列出。

当达成勇气战斗条件后，就能获得勇气奖牌作为奖励，勇气奖牌的主要作用是可以用来换取队伍能力（パ－ティ能力），队伍能力的作用如下：

队伍能力效果一览

名称	所需奖牌	效果
海贼便当	—	剧情战斗开始时获得一个海贼便当
战斗分析	1	在状态界面可以确认下一场剧情战斗的敌人等级浮动
安全宣言	1	召唤契约失败时所受的伤害会变为回复效果
魔石探索	1	战斗胜利时追加一个召唤石（自由战斗无效）
スロットハント	2	宝箱的滚动速度减慢
お宝发见	3	剧情战斗胜利后追加额外道具
蛮勇の战歌	5	敌人的能力强化，给想挑战自我的玩家用（不影响战斗报酬，简单难度不能使用）
作战会议	15	我方单位物理攻击时会心率 +10%
集中	25	我方单位物理攻击时命中率 +10%
第六感	25	我方单位受到物理攻击时回避率 +10%
成分强化	20	战斗中回复系道具的效果 +20%（不影响料理）
大食らい	15	一场战斗中1名角色可吃的料理数增加到3个
大食らい2	20	一场战斗中1名角色可吃的料理数增加到4名（习得大食らい后出现）
大食らい3	25	一场战斗中1个角色可吃的料理数增加到5个（习得大食らい2后出现）
万能袋	30	召唤契约时，关键道具即使不装备在身上也能使用
缘の下の力持ち	35	支援召唤的消费 MP-5
幸运のおまじない	10	自由战斗和无限界廊容易出现携带有稀有道具的敌人
无名の护法阵	25	我方受到的无属性召唤术伤害减轻
适材适所	60	技能消费 MP-10%
准备体操	60	我方单位最大 HP+10%
ひとときの瞑想	60	我方单位最大 MP+10%
用心の心得	60	我方单位受到的反击伤害减轻
世界知识	65	我方单位全属性耐性 +5
修行	70	升级时获得技能点 +1

料理

料理分为一般料理和召唤兽料理两种，一般料理可以理解为另一种回复道具，虽然每个人每场战斗可吃的个数有限制，但不计入勇气战斗条件的道具使用次数，非常好用。召唤兽料理的作用为让作战单位的召唤兽习得技能，在状态一栏里用L/R键切换到召唤兽状态界面，这时按Select键就可对召唤兽喂料理了，召唤兽对于自己能吃的料理也有喜欢（音符标志）和最喜欢（心型标志）之分，吃最喜欢的料理习得的技能也越好。

夜会话

系列的传统要素之一，每一话完结后就会出现夜会话的选择，玩家可以从同伴中选择一位来进行对话，之后与该同伴的好感度上升。如果想看该同伴的结局，就一定要多进行夜会话来提升好感度哦！另外还影响。

商店功能一览

第 4 话会遇到商店的店主メイメイ，以后自由行动时可以使用商店的各种功能。

ショップ：买卖装备和道具。

运だめし：进行迷你游戏，共有飞镖转盘和刮刮乐两个，每玩一次需要消费一个清酒・龙杀し。

占い：查看和同伴的好感度以及恶业值（最后一项）。

召唤兽：消费清酒・龙杀し为召唤兽改名和设置喜欢的召唤兽，某些召唤兽的招式是需要设置为喜欢后才能开启的。

试炼：分为再战和无限界廊。其中再战可以挑战以前的剧情战斗，用来达成错过的勇气战斗条件，不过已经达成的条件再次达成后也不会获得奖牌，另外再战获得的经验和金钱为原来的一半。而无限界廊则类似一个独立于剧情外的挑战关卡。

人生やり直し：降低角色的等级，虽然会使角色能力下降，不过学会的技能是保留的，而且还可以变回下位职业。每降一级消费一个清酒・龙杀し。

傀儡招来：二周目以后才能使用的功能，支付勇气奖牌换一些正常流程中无法获得的角色，让他们为自己战斗。





召唤兽改名

某些召唤兽的名字里如果含有特定字眼的话可获得额外的效果，不过要注意这些效果并不全是有利的，具体对应的召唤兽如下。

召唤兽	文字	效果
ゴレム	钢	消费 MP 减少
グラヴィス	重	威力增加
でんちマン	でんち	威力增加
ギョロメ	光	威力减少
金刚鬼	豪	威力增加
マシラ众	隐	威力增加
ピコリット	圣	威力增加
ブラックラック	ホワイト	消费 MP 增加
天使ロティエル	恶	消费 MP 增加
ナックルキティ	斗	消费 MP 减少



课程

第 6 话开始选择学生房间显示的 LESSON 字样能为学生上课，根据课程中所选的选项不同，可以获得学生的技能、道具、料理和游戏插画等，注意有些没选过的选项可能会留用到下一话，在这时选择也是能发挥预期效果的。每位学生的选项和对应结果如下页：



ナップ			
时期	新出现选项		结果
6 ~ 9 话	絵を描くことにしよう		游戏插画
6 话	集落の见学に行ってみよう		料理：电磁バ－ガ－
6 话	基础の反复训练をしよう	体力	技能：ストラ
		魔力	技能：幻实防御
7 话	がんばったごほうびをあげよう		饰品
8 话	弱点を克服しよう		技能：カウンタ－
10 话	絵を描くことにしよう（第二次）		游戏插画
10 话	基础の反复训练をしよう（第二次）	体力	技能：ストラ（已习得的话为技能点 +15）
		魔力	技能：幻实防御（已习得的话为技能点 +15）
11 话	协力して战ってみよう		护卫兽召唤术
12 话	集落のお手伝いにいこう		恶业值减少



ベルフラウ			
时期	新出现选项		结果
6 ~ 9 话	絵を描くことにしよう		游戏插画
6 话	集落の见学に行ってみよう		料理：超烈火丼
6 话	基础の反复训练をしよう	体力	技能：勇猛果敢
		魔力	技能：高等召唤技能
7 话	がんばったごほうびをあげよう		饰品
8 话	弱点を克服しよう		技能：见切り
10 话	絵を描くことにしよう（第二次）		游戏插画
10 话	基础の反复训练をしよう（第二次）	体力	技能：勇猛果敢（已习得的话为技能点 +15）
		魔力	技能：高等召唤技能（已习得的话为技能点 +15）
11 话	协力して战ってみよう		护卫兽召唤术
12 话	集落のお手伝いにいこう		恶业值减少



アリ－ゼ			
时期	新出现选项		结果
6 ~ 9 话	絵を描くことにしよう		游戏插画
6 话	集落の见学に行ってみよう		料理：ファントムロ－ル
6 话	基础の反复训练をしよう	体力	技能：火事场のバカ力
		魔力	技能：慈爱の恵み
7 话	がんばったごほうびをあげよう		饰品
8 话	弱点を克服しよう		技能：见切
10 话	絵を描くことにしよう（第二次）		游戏插画
10 话	基础の反复训练をしよう（第二次）	体力	技能：火事场のバカ力（已习得的话为技能点 +15）
		魔力	技能：慈爱の恵み（已习得的话为技能点 +15）
11 话	协力して战ってみよう		护卫兽召唤术
12 话	集落のお手伝いにいこう		恶业值减少

ウィル			
时期	新出现选项		结果
6 ~ 9 话	絵を描くことにしよう		游戏插画
6 话	集落の见学に行ってみよう		料理：スライミ－グミ
6 话	基础の反复训练をしよう	体力	技能：ダブルム－ブ
		魔力	技能：マジックアタック
7 话	がんばったごほうびをあげよう		饰品
8 话	弱点を克服しよう		技能：魔抗
10 话	絵を描くことにしよう（第二次）		
10 话	基础の反复训练をしよう（第二次）	体力	技能：ダブルム－ブ（已习得的话为技能点 +15）
		魔力	技能：マジックアタック（已习得的话为技能点 +15）
11 话	协力して战ってみよう		护卫兽召唤术
12 话	集落のお手伝いにいこう		恶业值减少



流程攻略

第1话 始まりは突然に Where am I now？

主人公 & 属性选择

选择男主人公为雷克斯（レックス），女主人公则为亚蒂（アティ），两人在成长值、使用装备以及技能上都有所不同，玩家按喜好选择即可。选好主人公后还要决定属性，其中机属性为攻击召唤最多的属性，威力高不过召唤消费的 MP 也多；鬼属性除了攻击召唤以外、还有不少异常状态和凭依效果的召唤；灵属性以回复和治愈系的召唤居多，另外也有异常状态和凭依效果的召唤，适合初心者；兽属性为召唤效果最为平衡的一个属性，另外也有凭依效果的特殊召唤。

↓

选项・えーっと……

自分のこと（选择两次推进对话）→最近のこと

くだらないこと→重复对话

↓

选项・学生选择

男の子だったかな？→やんちゃなのかな？→ナップ（机属性战士型）

男の子だったかな？→礼仪正しそうだし大丈夫さ→ウィル（兽属性召唤师型）

女の子だったっけ？→上品なお娘様なんだろうな→ベルフラウ（鬼属性远程型）

女の子だったっけ？→变に考えるのはよそう→アリーゼ（灵属性召唤师型）

↓

选项・决定主角战斗类型

武术です→战士型

召唤术ですね→召唤师型

↓

选项・どうしようかな……

船内をぶらつく（一周目アズリア和ギャレオ的加入条件之一）

甲板に出てみる（二周目イスラ结局条件之一）

↓

选项・ここは……

行动あるのみだ→ナップ、ベルフラウ、カイル好感度 UP，进入剧情战斗・VS 海贼たち，第 2 话先遇到カイル和ヤード

慎重に行こう→ウィル、アリーゼ、ソノラ好感度 UP，进入剧情战斗・VS 海贼たち，第 2 话先遇到ソノラ和スカーレル

↓

战斗・VS 海贼たち

根据之前选项的不同，敌我双方的出击位置也有所不同，选择“行动あるのみだ”的话我方在台阶上，敌人在甲板上；选择“慎重に行こう”则相反。我方有两个 NPC 士兵帮忙，不过能力不强，不要让他们冲得太前，还有记得把他们的待机类型改成防御。主攻主要靠主角，如果选的是女主角，能攻击斜角的横斩可以避免被只会纵斩的敌人反击，另外召唤术也可多多利用一下。

↓

选项・どうすれば……

それでも助ける！→学生好感度 UP，进入剧情战斗・VS はぐれ召唤兽

どうしようもない……→恶业值 UP，进入剧情战斗・VS はぐれ召唤兽

↓

战斗・VS はぐれ召唤兽

这场战斗主角会强制拔剑觉醒，而且敌人也不强，基本没有难度，放开手进攻即可。



第2话 阳气な漂流者 We are Pirates！

迷你游戏・钓鱼

按○键抛竿，当浮标下沉后再按○键收竿，接着要连打四个功能键卷线，钓满5条鱼或时间到了后结束。另外这次迷你游戏成功的话可使学生的好感度提升。

↓

自由行动

はじまりの浜边→会话

↓

自由行动

林→会话

岩浜→剧情战斗・VS **カイル＆ヤ－ド**或VS **ソノラ＆スカ－レル**

↓

战斗・VS カイル＆ヤ－ド（VS ソノラ＆スカ－レル）

根据第1话的选项，这里的对手会有所变化，选"行动あるのみだ"的话对手是**カイル**和**ヤ－ド**，选"慎重に行こう"的对手则是**ソノラ**和**スカ－レル**。我方除了主角外，还有支援召唤兽帮忙，护卫兽的能力不错，可以和主角一起打冲锋。对付**カイル**和**ヤ－ド**时要注意后者的回复系召唤术，最好把他优先击破，否则他帮**カイル**回复会对我方非常不利。**ソノラ**和**スカ－レル**两个都是皮薄型角色，集中火力解决一个后另一个也就没威胁了。过关后作为对手的两人加入。

↓

选项・その时は……

その时はその时さ（その时はその时です）→无变化

容赦しないだけさ（困っちゃいますね）→カイル、ヤ－ド、ソノラ、スカ－レル好感度UP

↓

选项・どうしよう……

提案を受け入れる→カイル、ヤ－ド、ソノラ、スカ－レル好感度UP

信用できない→恶业值UP

↓

自由行动

林→会话

岩浜→会话

↓

自由行动

はじまりの浜边→新增自由战斗

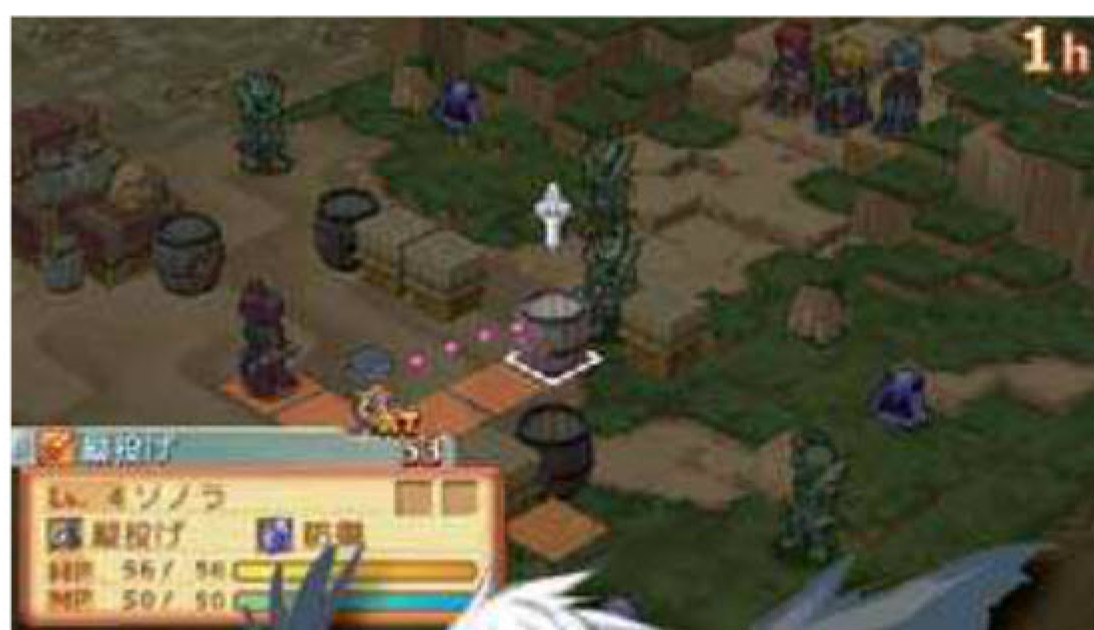
アジト近边→剧情战斗・VS **はぐれ召唤兽**

↓

战斗・VS はぐれ召唤兽

额外勇气战斗条件	奖牌数
不能让新同伴濒死	5

这关需要为新同伴解围，如果之前加入的是**カイル**和**ヤ－ド**，那新同伴是**ソノラ**和**スカ－レル**，反之亦然。要注意从这关开始加入了勇气战斗系统，特殊条件为不能让两个新同伴进入濒死状态，所以大部队要尽量负责吸引火力，避免让他们受到攻击。关卡开始后两拨人马可以先往左边推进，合流后再解决右边的3个敌人。另外场上有不少炸药桶，可以用**ソノラ**的远程攻击或**スカ－レル**的斜角攻击击破，炸药桶爆炸可对邻接的单位造成伤害。过关后两个新同伴加入。





第3话 はぐれ者たちの島 Lost Island

选项・それは……
知らない→无变化
知っている→ヤ－ド好感度 UP

⬇

自由行动
浜边→新增自由战斗
ソノラの部屋→会话
船尾甲板→会话
生徒の部屋→会话
船首甲板→会话
仓库→迷你游戏・钓鱼
船长室→选项・灯り探索

◆ヤ－ドに一票・右奥の青い灯り→ヤ－ド、アルディラ好感度 UP，进入剧情战斗・VS ロレイラルの防卫机械

◆カイルに一票・右手前の赤い灯り→カイル、キュウマ好感度 UP，进入剧情战斗・VS シルタ－ンの鬼・妖怪

◆ソノラに一票・左手前の紫の灯り→ソノラ、ファルゼン好感度 UP，进入剧情战斗・VS サプレスの幽灵たち

◆スカ－レルに一票・左奥の绿の灯り→スカ－レル、ヤッファ好感度 UP，进入剧情战斗・VS メイトルパの兽人たち

⬇

战斗・VS ロレイラルの防卫机械

额外勇气战斗条件	奖牌数
ヤ－ド击破 3 个以上敌人	5
用障碍物的爆炸击破至少 1 个敌人	5

利用窄道能轻松击破初期的敌人，位于高台上的敌人等级不低，并且其中还有会用远程特殊攻击的，魔防低的角色在靠近前记得先加满血，否则很可能围攻致死。两个额外勇气战斗条件都比较好达成，惟一要注意的是只有黑色的障碍物才会爆炸，而且需要攻击两次。

战斗・VS シルタ－ンの鬼・妖怪

额外勇气战斗条件	奖牌数
カイル击破 3 个以上敌人	5
用障碍物至少让 1 名敌人中毒	5

敌人中的雪女为远程单位，召唤师这样脆弱的角色在走位时记得躲在战士型角色的后面，以免被攻击到。战场上分布着的障碍物有减弱召唤术的效果，范围为邻接的四格，使用召唤术回复和攻击时要注意。而绿色的障碍物被击破后还会放出毒气，其中一个额外勇气战斗条件就是用障碍物至少让1名敌人中毒，推荐把最深处的那个敌人作为目标，先让战士型角色站在障碍物的斜角引他过来，在它移动到障碍物旁边后就后用远程角色击破障碍物。

战斗・VS サプレスの幽灵たち

额外勇气战斗条件	奖牌数
ソノラ击破 3 个以上敌人	5
用障碍物至少让 1 名敌人石化	5

这场战斗ヤ－ド不能出击，出战前记得把它的回复系召唤术换到主角身上，以减轻回复的压力。敌人很多都会用远程特殊攻击，推进时要步步为营，避免进入复数敌人的攻击范围，否则被一轮围攻下来不死也半残了。另外这关的障碍物也有减弱召唤术的效果，不过可惜的是对敌人的远程特殊攻击不起效。而黑色的障碍物被击破后会放出石化气体，石化是非常强的异常状态，中了不但不能行动还会每回合扣血，多利用一下可让战斗轻松不少，不过注意障碍物都需要两次攻击才能击破。

战斗・VS メイトルパの兽人たち

额外勇气战斗条件	奖牌数
スカ－レル击破 3 个以上敌人	5
用障碍物的爆炸击破至少 1 个敌人	5



进攻的路虽然有两条，由于ヤ－ド不能出战导致战力减少，所以最好不要兵分两路，选择任意一条攻上去会比较稳妥。这关的地形有不少高低差，横斩型的角色会比较难发挥全部实力，可以用**カイル**主攻，然后辅以主角的召唤术和**ソノラ**的远程攻击。另外要注意**テテネイビ**－有远程特殊攻击，血不多时不要进入它的攻击范围。



自由行动

集いの泉→选项・选择护人

◆アルディラ→アルディラ好感度UP（关键护人：アルディラ、对手护人：ファルゼン）

◆キュウマ→キュウマ好感度UP（关键护人：キュウマ、对手护人：ヤッファ）

◆ファルゼン→ファルゼン好感度UP（关键护人：ファルゼン、对手护人：アルディラ）

◆ヤッファ→ヤッファ好感度UP（关键护人：ヤッファ、对手护人：キュウマ）

生徒の部屋→选项・ただ、俺は

◆贵方が许せない！→恶业值UP

◆守りたいんだ！（守りたいだけ！）→对手护人好感度UP

◆认めたくない！（悲しすぎるから！）→关键护人、对手护人好感度UP



战斗・VS ビジュ率いる帝国部队

额外勇气战斗条件	奖牌数
护人击破ビジュ	5
用障碍物至少让1名敌人中毒	5
20回合以内过关	3

之前选择对话的护人会作为同伴参战，记得让护人击破**ビジュ**完成额外勇气战斗条件。敌人单位里有长枪兵，我方大部分角色都无法反击，一定要把待机型改成防御，等他们攻击完的下回合就优先解决。敌方部队中间的大剑兵比较接近毒蘑菇，可以用它来完成第二个额外勇气战斗条件，而且实力不弱的他中毒后也比较好对付。最后的**ビジュ**有点棘手，本身是远程攻击型单位，很难接近，而且左边的召唤师还会帮他回复，要先把召唤师解决，然后再从左右包夹过去，让他无路可逃。

第4话 海から来た暴れん坊 Sea Gang Attack！

自由行动

森→新增自由战斗

ソノラの部屋→会话

船尾甲板→会话

ヤ－ドの部屋→会话

船长室→会话

生徒の部屋→会话

船外→会话





自由行动

集いの泉→会话

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话

灵界集落→魔晶の台地→会话

灵界集落→双子水晶→迷你游戏・模仿

游戏玩法：在限定的时间内把右边的按键顺序重复一次，使用的按键包括方向键和功能键。根据总成绩获得金钱奖励，如果达成Perfect的话还能获得饰品。

幻兽界集落→**コクレスの广场**和**なまけ者の庵**→会话

机界集落→**リペアセンタ－**→会话

集いの泉→选项・どうしよう……

◆わかりました→关键护人好感度UP

◆相谈させてください→カイル、ヤ－ド、ソノラ、スカ－レル好感度UP



选项・どうしよう？
生徒を追いかける→学生好感度 UP
ま、いいか（仕方ないよね）→恶业值 UP



战斗・VS 海贼ジャキ－ニ一味

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破オウキ－ニ	5

这关关键护人和对手护人会加入，战力有了很大的提高。敌人方面杂兵虽然很多，不过都不算太强，先把后方的解决以避免被夹击。BOSS 级敌人有两个，只要击破其中的**ジャキ－ニ**就能过关，如果顺便击破**オウキ－ニ**则还能完成额外勇气战斗条件，不过两个 BOSS 的实力都不弱，而且会反击，最好用远程攻击、横斩或召唤术等他们反击不了的攻击方法来打。

第5话 自分の居场所 Dissonance Becomes

自由行动

アジト近边→新增自由战斗

仓库→会话

メイメイのお店→会话

机界集落→中央管理施设→选项・**それは……**

◆そうだね……（そうですね……）→アルディラ好感度 UP

◆违う气がするけどな（违う气がします）→クノン好感度 UP

灵界集落→瞑想の祠→选项・**それって……**

◆大变だよね（大变ですよね）→ファルゼン好感度 UP

◆天使はどうなの？（天使はどうなんです？）→フレイズ好感度 UP

灵界集落→**まやかしの森**→外传战斗・VS 恶行召唤兽



战斗・VS 恶行召唤兽

额外勇气战斗条件	奖牌数
フレイズ击破 4 个以上敌人	5

敌人不算很强，不过都带有异常状态攻击，一定要把解异常状态的召唤术带上。暂时加入的**フレイズ**等级为 10，而且暂时加入的角色即使击破比自己等级低的敌人也不会有对勇气战斗有影响，所以要达成额外勇气战斗条件并不难。



自由行动

幻兽集落→实りの果树园→会话

幻兽集落→**コクレス**广场→迷你游戏・跳荷叶

游戏玩法：在 30 秒内跳过水面到达终点，□△○三个键分别对应左中右的落脚点，踩空落水或时间结束即为失败。落脚点有石头和荷叶两种，其中石头是最安全的，而荷叶在踩上去一定时间后就会下沉，荷叶的可停留时间从长到短按绿色大荷叶、绿色小荷叶、灰色大荷叶排列，灰色小荷叶为混肴视线的，踩上去马上就落水。30 秒内到达终点可获得鱼饵，而 28 秒内则可获得饰品。另外除了第一次外，以后要玩这个游戏得到鬼妖界集落的大莲の池。

鬼妖界集落→前往井户前广场→选项・**キュウマは……**

◆すごいんだなあ（ですね）→キュウマ好感度 UP

◆忍んでないけど（ですよね）？→无变化

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话

鬼妖界集落→鬼の御殿→选项・**俺の答えは……**

◆わかりました→ミスミ好感度 UP

◆考えさせてください→学生好感度 UP

◆无理ですよ……→恶业值 UP



选项・……

そんなことない（そんなことないです）→アリ－ゼ、ウィル好感度 UP

落ち着いてくれよ（落ち着いて）→ナップ、ベルフラウ好感度 UP

自由行动

鬼妖界集落→会话

幻兽集落→剧情战斗・アズリア率いる帝国军

战斗・アズリア率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
学生击破ギャレオ或ビジュ	5
20 回合以内过关	3



这关学生及其支援召唤兽会作为我方单位参战，学生的等级不高，而且被击破就会 Game Over，所以一开始就要尽快和其合流。不过合流后也不能松懈，因为敌方还有远程单位和召唤师，歼敌时要以这些单位优先。当击破一定数量的敌人后，敌方的支援效果就会发动，使敌方全体单位的会心率提高以及所受伤害降低，推荐让敌人中其他异常状态来打消其增益效果再打，如鬼属性召唤兽ムジナ和兽属性召唤兽タマヒポ。额外勇气战斗条件里的 20 回合以内过关是个难点，虽然只要击破两个 BOSS 就能过关，可这关道路窄而且高低差地形不少，光是赶路都要花不少时间，所以第一个平台最好是在中途用无属性召唤术的ウッドテ－ブル和石细工の土台搭个垫脚上去，以节省时间。

第6话 招かざる来访者 Gate of Erugo

自由行动

生徒の部屋→课程

船外→选项・それなら……

◆特にないなあ（思いつきません）→无变化

◆帝国料理のフルコ－ス（デザ－トづくし）→スカ－レル好感度 UP

龙骨の断层→新增自由战斗

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话

灵界集落→异镜の水场→选项・えっと……

◆成り行きですか？→无变化

◆好きだからですか？→フレイズ好感度 UP

幻兽界集落→芋畑→迷你游戏・敲地鼠

游戏玩法：地鼠分为三种，粉红和橙色的用方向键的轻攻击敲，黄色用功能键的重攻击敲。注意除了地鼠外还有召唤兽和炸弹，敲到会它们或导致扣分和时间流失。

幻兽界集落→なまけ者の庵→会话

机械集落→会话

自由行动

ヤ－ドの部屋→会话

鬼妖界集落→镇守の社→会话

幻兽集落→实りの果树园→会话

机械集落→リペアセンタ－→选项・それは……

◆うれしかったからだよ（ですよ）→クノン好感度 UP

◆なんとなくだけど（ですけど）？→无变化

集いの泉→选项・是否推进剧情

◆わかった（りました）→选项・どうしよう？

◆待ってくれ（待ってください）！→回到自由行动

选项・どうしよう？

抜剑する→恶业值 UP

抜剑しない→无变化

战斗・VS 召唤虫ジルコ－ダ

额外勇气战斗条件	奖牌数
不能让任意一名角色濒死	5

这关只有主角、关键护人和对手护人三人出战，不过敌人也不多，只需注意异常状态攻击即可，可以事先装上防麻痹或毒的饰品。

自由行动

鬼妖界集落→会话
灵界集落→会话
幻兽界集落→会话
机械集落→会话
集いの泉→会话
废坑→剧情战斗・VS ジルコ－ダ & 女王虫

战斗・VS ジルコ－ダ & 女王虫

额外勇气战斗条件	奖牌数
女王虫攻击不满 12 次的情况下过关	5

和上一关一样，杂兵的普通攻击都附带异常状态，打头阵的角色最好带上防麻痹或毒的饰品。BOSS 女王虫有强力的远程特殊攻击，最好让魔防高的角色耗完后再围上去，还有攻击时要尽量以横斩、远程和召唤术等间接攻击来防止它反击，以达成额外勇气战斗条件。过关后另外两个护人也会加入成为同伴。



第7话 すれ违う想い Noise of Heart

课程

自由行动

岩浜→新增自由战斗
メイメイのお店→会话
鬼妖界集落→ゲンジの庵→会话
幻兽界集落→妖精の花园→会话
幻兽界集落→なまけ者の庵→会话
幻兽界集落→コクレスの广场→会话
机械集落→サプストリ－ト→迷你游戏・柏青哥
游戏玩法：放入召唤石后让柏青哥转动，放入的召唤石越多中特等奖的几率越大。
机械集落→中央管理室→会话
机械集落→リペアセンタ－→会话



自由行动

补给ドック→外传战斗・VS 召唤虫ジルコ－ダ”

外传战斗・VS 召唤虫ジルコ－ダ

额外勇气战斗条件	奖牌数
用障碍物给 2 个以上敌人造成伤害	5

敌人还是召唤虫，打法就不赘述了，惟一要注意的就是两只 15 级的召唤虫有カウンタ－技能，被反击非常痛，尽量用召唤术或障碍物的爆炸来削减其体力。

自由行动

青空学校→剧情会话
森→剧情会话

自由行动

ソノラの部屋→会话
ヤ－ドの部屋→会话
船首甲板→会话
船长室→会话

自由行动

机械集落→中央管理施设→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）
船外→会话
暁の丘→选项・1 ◆わかったよ……（わかりました……）→剧情战斗・VS アズリア率いる帝国军 ◆そんなことない！（そんなことないです！）→进入选项・2，アズリア好感度 UP

选项・2

覚悟を决める！→海贼四人组、护人好感度 UP，剧情战斗・VS アズリア率いる帝国军
あきらめない！→学生、护人好感度 UP，剧情战斗・VS アズリア率いる帝国军

ふざけるな（ふざけないで）！→恶业值 UP，剧情战斗・VS アズリア率いる帝国军

战斗・VS アズリア率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
不让アズリア发动先制	5
不拔剑觉醒过关	5
25 回合内过关	3

到目前为止的第一场硬仗，敌人数量和质量都不低，等级不够会打得非常吃力，最好把平均等级练到 13 级以上再来。敌人的召唤兵有范围召唤术，不能正面进攻，否则被范围召唤术连续攻击有团灭的危险，推荐从左边逐层推进，分散召唤兵的火力。作为 BOSS 的アズリア有先制技能，反击时有一定几率发动，所以要达成第一个额外勇气战斗条件的话最好就是使用召唤术和远程攻击等不会被反击的方式来打。

第8话 卑怯者 Betrayers Sneers

选项・どうしよう……

说明する→无变化
默っている→恶业值 UP

自由行动

船长室→会话
船外→会话
生徒の部屋→课程
暁の丘→新增自由战斗
鬼妖界集落→ゲンジの庵→会话
鬼妖界集落→镇守の社→选项・それは…… ◆そうかもな（そうかもしれない）→无变化 ◆そうかな？→スバル加入条件之一
机械集落→スクラップ场→会话
机械集落→リペアセンター→选项・…… ◆そんなことない！（そんなことないです！）→クノン加入条件之一 ◆本当にそう思うの？→クノン加入条件之一 ◆仕方がないと思う→无变化
关键护人的集落（根据所选的关键护人而异）→会话
机械集落→リペアセンター→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）
鬼妖界集落→鬼の御殿→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）

自由行动

船长室→会话
船外→会话
灵界集落→瞑想の祠→会话
幻兽界集落→なまけ者の庵→会话
鬼妖界集落→鬼の御殿→选项・ええっと ◆それは頼もしいかも（それは頼もしいです）→ミスミ好感度 UP ◆やめたほうがいいよ（そっ、それはちょっと）→スバル好感度 UP
机械集落→リペアセンター→会话・…… ◆そうかもしれないな（そうかもしれません）→クノン好感度 UP ◆そうとも限らないぞ（そうでしょうか？）→无变化

鬼妖界集落→井户前广场→会话

集いの泉→会话

自由行动

森→选项·1（恶业值太高时没有此选项，直接进入剧情战斗·VS アズリア率いる帝国军）

◆道をゆずる→アズリア和ギャレオ加入条件之一，进入选项·2

◆ゆずらない→剧情战斗·VS アズリア率いる帝国军

战斗·VS アズリア率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
同回合击破アズリア和ギャレオ	5

这场战斗只有选了“ゆずらない”或恶业值太高时才需要打，敌人的配置和上一个剧情战斗差不多，连等级也没变，所以对于已经升了级的我方来说就已经不是强敌了，而且这关地图很小，第一回合就会短兵相接，主动权当然由先行动的我方掌握着。额外勇气战斗条件并不难，而且没回合限制，慢慢全灭完杂兵后再一口气击破他们两个。

选项·2

条件をのむ→アズリア和ギャレオ的加入条件之一

のまない→无变化

战斗·VS 帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方不中异常状态	5
20 回合内过关	3

这场战斗根据选项·1的答案不同敌人也会有一点区别，选了“ゆずらない”或恶业值太高时アズリア和ギャレオ也会作为敌人登场，而选“道をゆずる”的话则没有。这关额外勇气战斗条件里的我方不中异常状态这条要看点运气，因为除了敌人的召唤术外，某些敌人的武器在攻击时也有一定几率附带异常状态效果，很难避免不被打到。这里推荐用机属性的召唤兽开路，因为机属性召唤兽免疫异常状态，当把有异常状态攻击的敌人吸引出来后，后方的大部队就一起冲上去解决掉。



第9话 先生の休日 Happy Holiday

自由行动

废坑→新增自由战斗

灵界集落→异镜の水场→选项·それは……

◆そうじゃない！（違うんです！）→フレイズ加入条件之一

◆そうだね……（そうですね……）→无变化



选择邀约对象

除了上面的异镜の水场外，只要进入地图中任何一个有人的地点选第一项就会发展剧情。接着的三选一为提升好感度的选项，前两项为对应名字的护人好感度，第三项“子供たちと”则对应スバル和マルルゥ的好感度。最后还要选要去的地方，不过这对好感度无影响，玩家选择喜欢的地方即可。另外这话的邀约对象就是过关的夜会话对象。

战斗·VS 海贼ジャキーニ一味

额外勇气战斗条件	奖牌数
在ジャキーニ中异常状态时将其击破	5

自由行动时如果去商店玩迷你游戏中了特等奖，那这场战斗店主**メイメイ**就会临时加入战斗，同时这也是她加入的条件之一。战斗方面，敌人占据有利地形，与其分散战力从两路进攻，不如集中起来从右边攻过去会比较有效率。最后的 BOSS 有**カウンタ－**及濒死提升攻击力的技能，濒死时被反击非常痛，最好用召唤术进行攻击，还有记得击破前先让他中异常状态来完成额外勇气战斗条件。



第9话外传 乱れた振り子 Jealousy Amplitude

选项・俺は……

◆クノンの側にいる→クノン好感度 UP

◆アルディラの側にいる→アルディラ好感度 UP



外传战斗 VS・クノン

额外勇气战斗条件	奖牌数
用机属性召唤术击破クノン	5
20 回合内过关	3

满足了**クノン**的加入条件，并且主角的等级在 14 级以上就会进入这个外传战斗。我方只有主角和**アルディラ**两人，而敌方有高等级杂兵，主要的难点都在这里，如果觉得吃力，可以只击破**クノン**过关，她的等级不高。完成这场战斗后下一话去机械集落的**リペアセンタ－**找**クノン**对话她便会加入。

第10话 もつれあう真実 Malice from the Past

课程



自由行动

森→新增自由战斗

船首甲板→会话

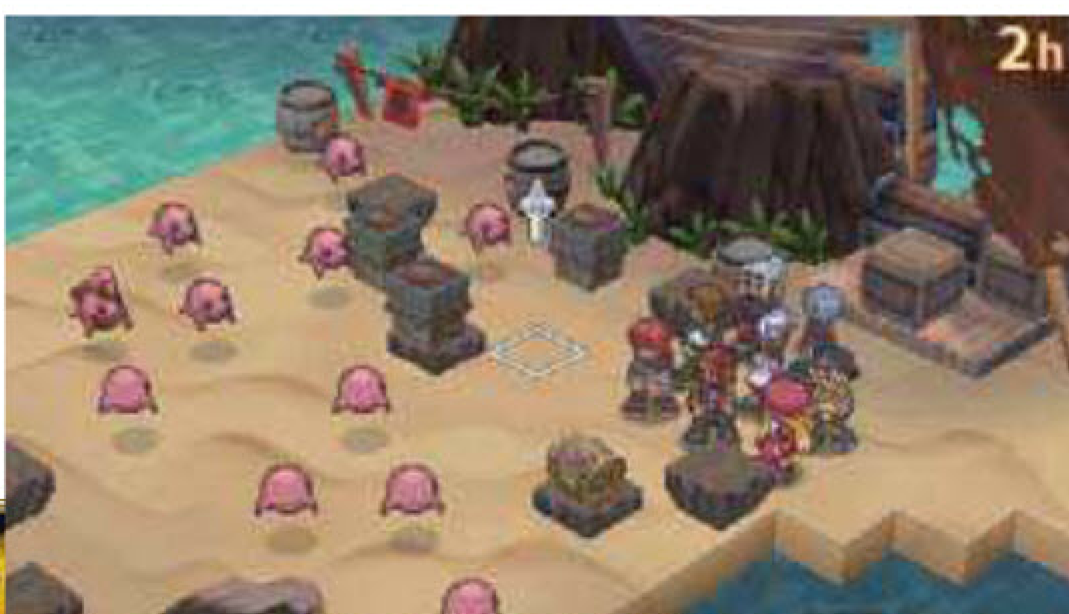
船外→会话

アジト近边→外传战斗・VS 海贼の亡灵



战斗・VS 海贼の亡灵

额外勇气战斗条件	奖牌数
使用ジャキ－ニ的必杀技 3 次	5



这场战斗**ジャキ－ニ**和**オウキ－ニ**会暂时作为我方单位参战，两人的实力都不错，能马上成为战力。敌人的物理攻击和召唤术威力都不低，战斗时不要冲得太快，以免遭到集中攻击，适当地诱敌深入，然后逐个击破。战场上的各种障碍物可以利用一下，如远程角色站到障碍物上去提高攻击伤害，引诱敌人移动到炸药桶旁边然后引爆等。另外注意有些敌人有幻实防御这个技能，会使召唤术造成的 HP 伤害转嫁给 MP，应改用物理攻击主攻。



自由行动

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话

机械集落→**リペアセンタ－**→选项**へえ……**

◆ちゃんと读めるの？→无变化

◆なにを读んでるの？→クノン好感度UP

机械集落→スクラップ场→会话

灵界集落的瞑想の祠或幻兽界集落的なまけ者の庵（根据关键护人而异）→会话

集いの泉→剧情战斗・VS 亡灵召唤师

战斗・VS 亡灵召唤师

额外勇气战斗条件	奖牌数
出击角色每人至少击破 1 名敌人	5

这战的出击角色为固定的 6 人，不过敌人也不算强，不放心的话还可以带一些支援召唤兽，以缓解人数上的劣势。敌人中有不少召唤师会用范围召唤术，记得要用障碍物的弱化召唤术效果来减低伤害，另外障碍物被破坏后的石化气体也可以多多利用一下。

战斗・VS イスラ率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方不被敌方的召唤术凭依	5
主人公击破イスラ	5
20 回合内过关	3

我方阵容还是上一战那些并加上两位护人，一开始默认的出击位置并不理想，走中间只会遭到两边敌人的夹击，所以最好把单位集中到一边，从侧面攻上去。额外勇气战斗条件比较难的是第一个不被敌方的召唤术凭依，会凭依的召唤师为左右两个，可以先用免疫凭依的支援召唤兽将他们引出来，然后集中攻击击破。



第10话外传 母と子と Next Step

如果满足了スバル的加入条件就会进入这个外传，不过不需要战斗，看完对话后只有一个增加好感度的选项，选第一项为スバル好感度增加，选第二项则为ミスミ好感度增加。过关后スバル加入。



第11话 昔日の残照 Incompatible Wish

自由行动

龙骨の断层→新增自由战斗

船首甲板→会话（第 2 话先加入的是カイル和ヤ－ド时）

ヤ－ドの部屋→会话（第 2 话先加入的是カイル和ヤ－ド时）

ソノラの部屋→会话（第 2 话先加入的是ソノラ和スカ－レル时）

スカ－レルの部屋→会话（第 2 话先加入的是ソノラ和スカ－レル时）

机械集落→中央管理施设→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）

灵界集落→瞑想の祠→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）

鬼妖界集落→镇守の社→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）

幻兽界集落→なまけ者の庵→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）

生徒の部屋→课程

自由行动

幻兽界集落的なまけ者の庵或鬼妖界集落的镇守の社→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）

机械集落的中央管理施设或灵界集落的瞑想の祠→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）

↓

自由行动

机械集落→电波塔→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）

灵界集落→异镜の水场→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）

鬼妖界集落→镇守の社→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）

幻兽界集落→ユクレスの广场→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）

集いの泉→会话

↓

战斗・VS イスラ率いる帝国军

自由行动

船长室→剧情战斗・VS アズリア率いる帝国军

↓

战斗・VS アズリア率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
将アズリア留到最后击破	5
使用学生护卫兽的 E 级召唤术 3 次	5

敌人不怎么会主动出击，需要我们攻过去，进攻路线的选择上推荐从右边走，因为左边的敌人以远程型为主，还没接近就要被剥一层皮。而右侧的敌人以接近型为主，用远距离或召唤术打会比较轻松。要达成额外勇气战斗条件里的使用学生护卫兽的 E 级召唤术 3 次的话，就必需在这话的课程中选“协力して战ってみよう”，这样学生的护卫兽召唤术就能多出一个 E 级召唤，还有记得留足够的 MP。

第11话外传 魂の行方 Genteel Agreement

满足了フレイズ的加入条件的话就能进入这个外传，直接看完对话フレイズ加入。





第12话 黄昏、来たりて Colorless

自由行动

生徒の部屋→课程

船外→会话

アジト近边→新作自由战斗

はじまりの浜边→会话

机械集落→スクラップ场→外传战斗・VS ヴァルゼルド

↓

战斗・VS ヴァルゼルド

额外勇气战斗条件	奖牌数
用召唤术击破所有敌人	5

如果满足了ヴァルゼルド的加入条件就能进入这个外传战斗，敌人全为机属性敌人，物防强特防弱，用召唤术打效果较好，并且这场战斗的额外勇气战斗条件也是用召唤术击破所有敌人，注意多出点召唤师，以免 MP 不够用。

↓

自由行动

鬼妖界集落→镇守の社→会话

鬼妖界集落→ゲンジの庵→会话

灵界集落→瞑想の祠→会话

幻兽界集落→なまけ者の庵→会话
幻兽界集落→实りの果树园→会话
机械集落→中央管理施设→会话
岩浜→会话
集いの泉→会话

↓

自由行动

集いの泉→剧情战斗・VS 帝国军

↓

战斗・VS 帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
在击破**イスラ**前先击破**アズリア**	5
アズリア和**イスラ**都由主角击破	5
25 回合内过关	3

敌人的杂兵以长枪兵和弓箭兵为主，没有召唤师和近战型单位，所以推进时基本没什么顾忌，越快接近敌人越好，推荐第一层不要走楼梯，直接用无属性召唤的土台做个垫脚从中间上去，可以节省不少时间。这关的难点主要在前两个额外勇气战斗条件，因为**イスラ**在半路就会接触到，而**アズリア**则在敌阵最里面，所以直到见到**アズリア**为止都要带着**イスラ**这个炸弹，一定要让血厚的角色牵制住他，免得他对我方的脆弱角色出手，然后让主角尽快解决了**アズリア**再来对付他。

↓

战斗・VS 无色の派伐

额外勇气战斗条件	奖牌数
アズリア和**ギャレオ**的击破敌人数在 5 个以上	5
让 3 个以上敌人中异常状态后再击破	3

这场战斗本来的难度就不低，再加上两个苛刻的额外勇气战斗条件就难上加难了，还有这关不少敌人都有异常状态攻击，出战前记得给主力角色装上防异常状态的饰品，特别是近身型角色要防黑暗以及召唤师角色要防沉默。**アズリア**和**ギャレオ**这关会作为我方单位登场，不过他们一开始处于濒死状态，要第一时间和大部队合流并用回复。打法方面，因为大部分敌人的回避都很高，物理攻击很难命中，最好以召唤师为中心展开，而近战型角色就负责在前面当肉盾并用召唤术附加异常状态，以求达成额外勇气战斗条件里的让 3 个以上敌人中异常状态后再击破。另外如果想让**アズリア**和**ギャレオ**加入的话，过关后的夜会话就必需选？？？。



第12话外传 终わりなき誓い Endless vow

选项・答えて……

◆イスラ！？→外传战斗・VS イスラ
◆アズリア！？→外传战斗・VS イスラ

↓

战斗・VS イスラ

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方不被**イスラ**的召唤术凭依	5

满足了**アズリア**和**ギャレオ**的加入条件并且主角的等级在 21 上以上就能进入这个外传战斗，虽然只有主角和**アズリア**两人出战，不过敌人也不强，基本没什么难度。至于额外勇气战斗条件，**イスラ**只有在 HP 减少时才会用凭依召唤术，所以可以先用普通攻击把两个杂兵消灭，然后再用两人的必杀技将他满血击破即可。



第13话 断罪の剑 Crimson Tyrant

自由行动
唤起の门→新增自由战斗
船尾甲板→会话
船长室→会话
メイメイのお店→对话
鬼妖界集落→镇守の社
鬼妖界集落→ゲンジの庵
鬼妖界集落→鬼の御店→会话
灵界集落→瞑想の祠→会话
幻兽界集落→なまけ者の庵→会话
幻兽界集落→コクレスの广场→会话
幻兽界集落→コクレスの广场→会话
机械集落→中央管理施设→会话
机械集落→リペアセンタ－→会话
机械集落→リペアセンタ－→选项・どうしようかな…… ◆ギャレオと话す→无变化 ◆アズリアを手伝う→アズリア好感度 UP
生徒の部屋→剧情战斗・无色の派伐

战斗・VS 无色の派伐

额外勇气战斗条件	奖牌数
先击破ツェリ－ヌ再击破ヘイゼル	5
ヘイゼル由スカ－レル击破	5
25 回合内过关	3

开始スカ－レル和ヤ－ド被敌人包围，要尽快和大部队合流，如果他们因为等级太低被围攻的话，可以适当派些支援召唤兽去吸引火力。额外勇气战斗条件中的两个都和ヘイゼル有关，可以先往ツェリ－ヌ的方向移动，等把平台上的敌人消灭得差不多她也会自己送上门来了，但要注意击破她前一定不要击破ビジュ，因为他和ツェリ－ヌ一样是过关条件的 BOSS 之一，击破就会过关。

战斗・VS 无色の派伐

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破ウィゼル	5

这关最大的难点在于额外勇气战斗条件，ウィゼル的等级高达 28，主力角色没有 26 级左右是非常难打的，不过他并不是过关条件的 BOSS，觉得吃力的话只要不去惹他就好，这样他是不会主动出击的。另外作为 BOSS 的イスラ被击破会拔剑觉醒，HP 和 MP 全满不说，能力也会大幅提升，所以最好是能一回合内击破，不要给他有在拔剑状态下行动的机会。

第14话 碎けゆくもの Broken Mind

自由行动
メイメイのお店→会话
鬼妖界集落→会话
灵界集落→会话
幻兽界集落→会话
机械集落→会话
青空学校→会话
はじまりの浜边→会话

自由行动
晓の丘→新增自由战斗
幻兽界集落→实りの果树园→外传战斗・VS 无色の派伐

战斗・VS 无色の派伐

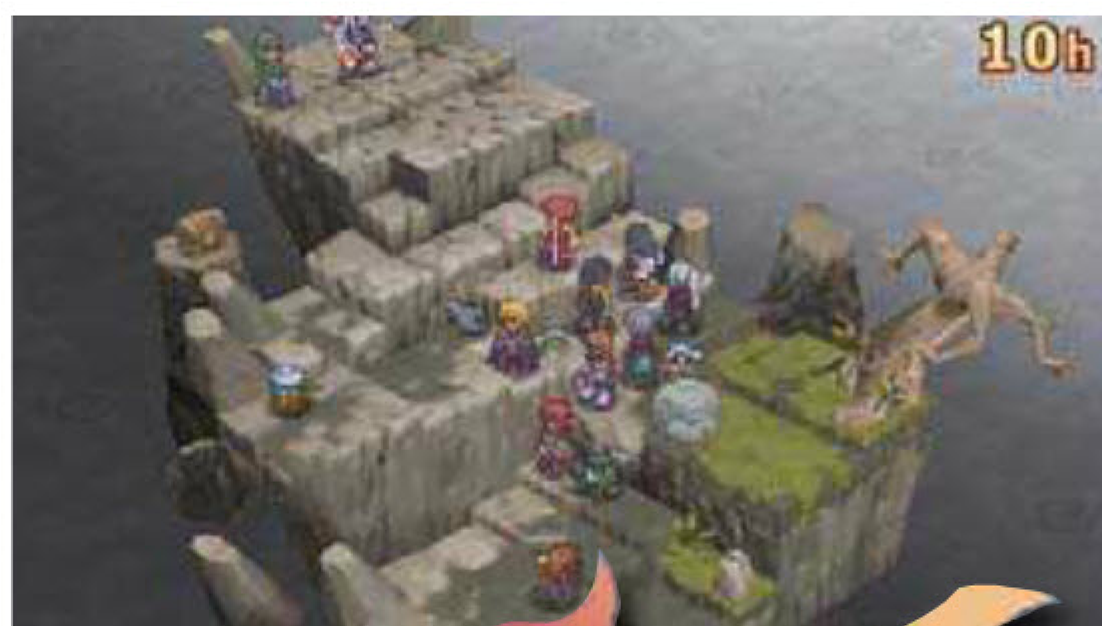
额外勇气战斗条件	奖牌数
用障碍物的爆炸击破至少 1 个敌人	5
15 回合内过关	3

第 11 话自由行动时去过实りの果树园的话就会进入这个外传战斗，敌人配置只有杂兵，并且等级也不高，基本没有难点，惟一要注意只有第一个额外勇气战斗条件，因为战场后半段基本没什么障碍物，最好在战斗前期就争取达成。

战斗・VS 无色の派伐

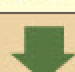
额外勇气战斗条件	奖牌数
同一回合内击破敌方的两名主力	5
最后击破ヘイゼル	5

这关的地形有点像漏斗，当然处于漏斗最底端还是我方，在战斗初期就会遭到高台上敌方弓箭兵和召唤师的狂轰乱炸，一些防御低的角色往往撑不过这里。最好先用防高的角色堵住路口，然后让我方的远程型角色解决了弓箭兵再说，只要突破这个瓶颈，这关也就十拿九稳了。两个额外勇气战斗条件都是和敌方主将有关的，主将一共有三个，由于**ヘイゼル**要留最后击破，而**イスラ**又处于拔剑状态，所以先打的自然就是**ビジュ**了，而**ヘイゼル**可以先将她打到濒死，然后像笔者这样用两名防御高的角色和一个土台把将她堵在最下面，然后其他角色就可以安心推进了，等击破**イスラ**后，再用堵路的角色把濒死的**ヘイゼル**解决，这样两个任务就同时达成了。





第15话 ひとつの答え The SAVER

自由行动
岩浜→会话
幻兽界集落→**ユクレスの广场**→会话
幻兽界集落→实りの果树园→会话
鬼妖界集落→**ゲンジの庵**→会话
晓の丘→选项・**ウィゼルを……**
◆信じる→无变化 ◆信じられない→恶业值 UP

自由行动（以下任选其一）
メイメイのお店→会话
鬼妖界集落→镇守の社→会话
鬼妖界集落→鬼の御殿→会话
灵界集落→异镜の水晶→会话
灵界集落→魔晶の大地→会话
幻兽界集落→妖精の花园→会话
幻兽界集落→**ユクレスの广场**→会话
幻兽界集落→なまけ者の庵→会话
机械集落→中央管理施设→会话

自由行动
废坑→新增自由战斗
遗迹入口→会话

自由行动
遗迹入口→剧情战斗・VS **オルドレイク**率いる无色の派伐

额外勇气战斗条件	奖牌数
用 5 人以上的支援召唤将 BOSS 击破	5
25 回合内过关	3

主角一开始就进入拔剑觉醒状态，如果是战士型的主角基本人挡杀人佛挡杀佛，可以放心让他一个人在前面开路。要登上 BOSS 所在高台是本战的难点之一，因为台阶两侧都有火枪兵，防御低的角色容易在这里遭到集中攻击，推荐解决掉左边那个后，用土台挡路右边的路口靠左侧走，这样除了**ヘイゼル**外，右侧的其他敌人都基本没威胁了。战斗的另一个难点自然是 BOSS，而且 BOSS 身边还有之前让我们吃尽苦头的**ウィゼル**，第 13 话为了额外勇气战斗条件而挑战过他的玩家都应该领教过其远程范围必杀技的厉害了，因此上了高台一定要第一时间用主角的必杀技等大招优先击破，否则后方的召唤师就被有可能被他盯上。BOSS 用主角的必杀技其实也很好解决，不过如果要完成额外勇气战斗条件就得用 5 人以上的支援召唤将其击破，在拉人做支援时要小心 BOSS 的范围召唤术，最好是确保他只剩下用一击就能击倒的血量后再让支援角色围过去。

第16话 彼が愿ったこと His Will

自由行动
夕暗の墓标→新自由战斗
船外→会话
鬼妖界集落→镇守の社→会话
鬼妖界集落→鬼の御殿→会话
灵界集落→异镜の水场→会话
幻兽界集落→妖精の花园→会话
机械集落→中央管理施设→会话
机械集落→リペアセンタ－→会话
青空学校→会话
はじまりの浜边→剧情战斗・VS イスラ＆亡灵たち
↓
战斗・VS イスラ＆亡灵たち

额外勇气战斗条件	奖牌数
不使用暴走召唤过关	5

虽然和上一关一样 BOSS 也是在高台上等着我们，不过这关就简单很多了，敌人都是一些亡灵，稳打稳扎逐层推进即可。台阶两侧的独立浮台虽然我们无法过去，但只要接近后上面的敌人就会自己过来，不用担心打不到，就算不出来也可以用远程攻击解决，就是花点时间。**イスラ**和上次打他时差不多，一开始就是拔剑觉醒状态，每回合还会回复 HP 和 MP，所以引他过来后就用各种必杀技一回合解决吧。

最终话 乐园の果てで Last Resort

自由行动
生徒の部屋→会话
船外→会话
メイメイのお店→会话
遗迹の入り口→剧情战斗・VS 亡灵たち
↓
战斗・VS 亡灵たち

最终战前的热身战，打完紧接着就是最终战斗，不会再有自由行动部分，所以进入前记得做好万全的准备。关卡本身倒是没有难点，而且也没有额外勇气战斗条件，赶快打完迎接最终 BOSS 吧。

↓

战斗・VS ハイネルのディエルゴ



BOSS 的弱点在左右两根柱子上，其中右边红色的弱物理攻击，左边绿色的弱召唤术，在选择出击的单位时要注意两种攻击类型的平衡。一开始柱子是无法攻击的，只有先击破遍布在战场上的核识，这样 BOSS 的无敌才能解除，其中绿色和红色的核识分别对应左右两根柱子，每破坏一个就能攻击对应颜色的柱子一次，而黑色的则是护卫核识，它有强力的远程攻击，要优先击破。当核识少于一定数量时就会自动刷新，并且有时还会刷新一种紫色的核识，击破它可各攻击两根柱子一次，不要错过。另外 BOSS 在每回合也会随机攻击我方的单位，不过一般都会挑血厚的角色，只要我方保持较多的 HP 就不会有危险，而当 BOSS 全身开始振动时，就说明它下回合要使用必杀技了，这时攻击柱子的部队要赶紧离开 BOSS 所在的平台来躲避。当不断重复步骤把两根柱子的 HP 磨完后，战斗就能迎来最终胜利。



前两作移植 NDS 时因为卡带容量不够而删减了动画和语音，这次终于不用再纠结这点了，游戏的移植度很高，完全找回了当年玩 PS2 版的感觉。新的勇气战斗任务取消了对等级的硬性限制，虽然使难度有所下降，不过趣味性提升了不少，让人更有动力去挑战。

Ys CELCETA

Foliage Ocean in CELCETA

イース セルセタの樹海





文 酷洛洛　美编 Juxi

PSV	A・RPG	动作角色扮演
伊苏 塞尔塞塔的树海		
イース セルセタの樹海		
Falcom	日版	2012年9月27日
1人	7140日元	无对应周边

本作是Falcom著名的“《伊苏》系列”最新作，同时也是系列25周年的纪念作品。故事讲述我们的红发冒险家18岁时的故事，在出发冒险的两年之后，亚特鲁来到了塞尔塞塔地区，然而他却突然失去了记忆。为了探索塞尔塞塔区域与寻找自己的记忆，亚特鲁与同伴们一起展开了冒险之旅。

标题菜单说明

New Game：开始新游戏，玩家选择不同难度，难度从低至高为Easy→Normal→Hard→Nightmare。玩家也可以在系统（システム）界面的设置（オップション）进行设定，但只能调低难度，不能往上调整。

Load：读取存档。



操作方法

摇杆与按键操作

按键	作用
方向键/左摇杆	角色移动/选项移动
○	攻击/决定选项/对话推送
×	回避/取消选项/返回/对话快速推送
□	角色互换
△	防御
R	按住不放同时按下○、×、□、△使出相应技能攻击
L	发动EXTRA技
START	开启营地菜单
SELECT	开启地图

触摸屏操作

动作	作用
触摸敌人	显示敌人情报
目录按钮	打开营地菜单
物品按钮	打开营地菜单的道具界面
迷你地图	全屏显示地图
两指外张/内合	调节镜头距离

背触板操作

动作	作用
两指外张	向队友发出攻击优先指示
两指内合	向队友发出回避优先指示



画面说明



营地菜单

触摸进入菜单。

物品图标

触摸可以直接打开营地菜单的道具（アイテム）界面。

各种计量槽

外围的是SP槽、使用技能会消耗相应的SP，SP满值为100，每一个代表10点SP；中间的是对应○、×、□、△四种技能的图标以及相应消耗的SP数值。黄色的代表EXTRA槽。

迷你地图

当前所在的地图位置，触摸可以展开地图。当身处数海的时候会，迷你地图左上角会出现昼夜标示的图案，根据标示的不同会出现不一样的昼夜景观。

角色状态



敌人情报界面



基本操作

对话与调查

游戏中出现“TALK”的标志，代表玩家可以与此目标进行对话，而若出现“！”的标志，代表是调查目标。

任务

在人群聚集的设施中，若出现“QUEST”的标志，代表这里存在任务的揭示板，玩家可以在这里接受各种任务。调查的任务内容也会登录到冒险日志中，方便玩家查看。

个人行动（パーソナルアクション）

随着游戏的进展，一些特定场景需要对应的角色触摸才能开通。当选择角色有误的时候，该场景的锁定标志显示为红色，这时就要切换至合适的角色，当以合适的角色作为主控角色时，目标场景的锁定标志就会变为白色，这时候按△键就可以使用专用动作了。

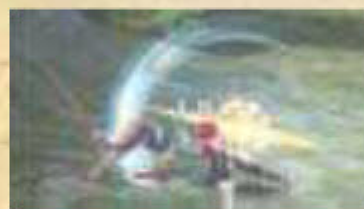




战斗系统

基本战斗

通常攻击



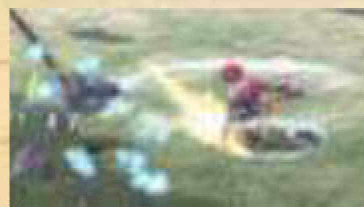
最基本的攻击方式，可以通过连续按下○进行连续攻击，通常攻击有一定导向性，当靠近存在敌人的时候会主动往该方向进行攻击。

回避



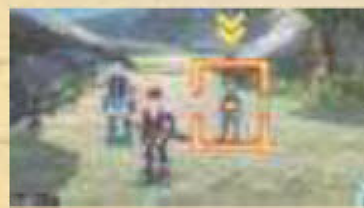
当按下×时角色会快速离开所站在的地方以回避敌人的攻击。

蓄力攻击



停止通常攻击，角色就会自动蓄力，当达到蓄力最大值时放开○就会发动蓄力攻击，蓄力攻击的威力对比通常攻击会更高，同时蓄力攻击击中敌人时可以获得SP。

攻击属性与角色交换



和怪物一样，玩家的操作角色们同样存在斩、打、射三种不同的攻击属性，根据怪物的弱点属性更换角色战斗，会有事半功倍的效果。

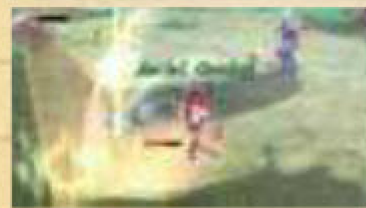
防御



当按住△的时候，角色就会进入防御姿势，这时受到攻击的伤害会减少。

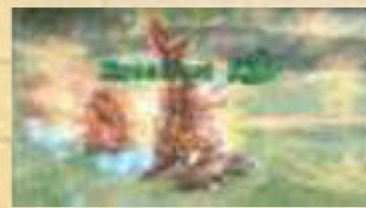
战斗奖励

Aerial Combo



将敌人打击至浮空并进行追击时发生，期间伤害上升。并且能够获得SP、金钱以及HP。

Excellent Kill



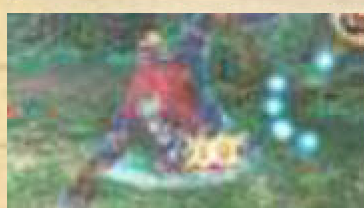
使用敌人的弱点属性将其了结时发生，被击倒的敌人会瞬间消灭，同时掉落的金钱会增加、稀有物品的掉落几率也会增加。

Skill Finish



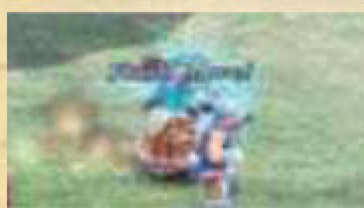
使用技能击倒敌人时发生，这时会回复该技能所消耗的一半SP，同时获得HP。

Flash Guard



若在敌人攻击的一瞬间进行防御，就会出现Flash Guard，这时玩家防御受到的伤害将无效化，并且获得SP，以及一定时间内攻击出现会心效果（伤害上升）。

Flash Move



如果敌人攻击的一瞬间成功回避，就会出现Flash Move，这时玩家一定时间会处于无敌状态，同时敌人会进入减速（スロ－）状态。

有关技能

技能和普通攻击一样，是非常有效的攻击方式。技能可以通过与敌人战斗的方式觉醒。觉醒的技能可以在营地菜单的技能（スキル）界面中进行设置。

获得SP的方法

虽然通常攻击也能够获得SP，但为了能够更频繁地使用技能，玩家必须掌握获得SP更有效率的方式，以下是获得SP的三大途径，另外通过Skill Finish结束对手也可以节省SP的消耗：

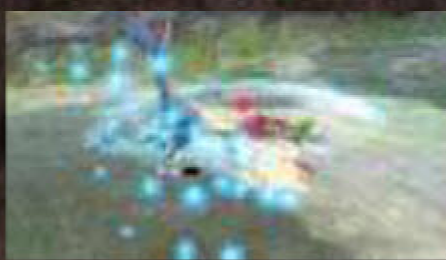
1.蓄力攻击击中目标。
2.成功发动Flash Guard。
3.敌人眩晕期间对其攻击。

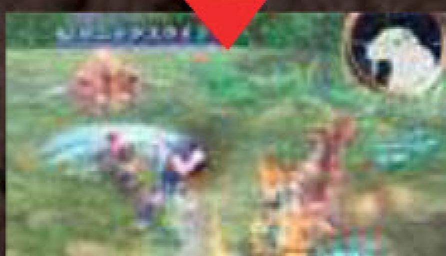
气绝

敌人有时候会进入头顶冒星星的气绝状态（スタン），期间敌人无法动弹，且玩家攻击该敌人时可以获得SP。注意部分的技能存在气绝特效，可以更容易将敌人攻击至气绝状态。



EXTRA技







随着时间的累计以及使用技能命中敌人，玩家的EXTRA槽会上升，当槽蓄满的时候就可以发动威力极高的EXTRA技。因此要让战斗变得更有效率，基本离不开“攻击（蓄力攻击）蓄积SP→使用技能蓄积EXTRA槽→发动EXTRA快速杀敌”这样的循环三部曲。

石碑与传送

在游戏中玩家可以通过石碑来进行传送，而传送的方式有两个种类，方法以及对象也有所不同。

石碑之间传送

当玩家获得道具“白银の翼”的时候，可以通过调查石碑，来传送到与之相同颜色以及形状的石碑。

传送

随着流程获得道具“黄金の翼”后，玩家可以通过地图来传送到游戏中任意一个石碑处。

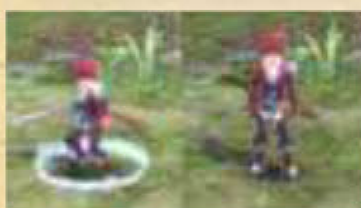




异常状态与恢复

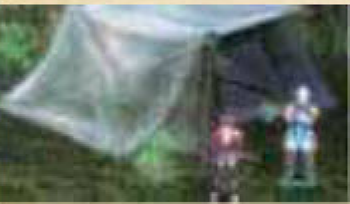
异常状态的四种恢复形式

场景休息



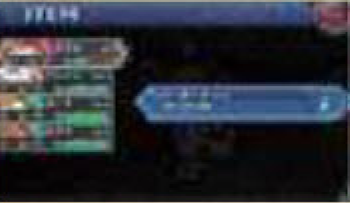
在场景中不进行攻击，一段时间就会取消战斗姿势，继续站着不动就会慢慢回复HP，通过时间的经过也能解除毒以及麻痹等异常状态。注意在迷宫场景中即使解除战斗也无法自动回复HP，除非使用魔法具“精灵の衣”。

进入营地



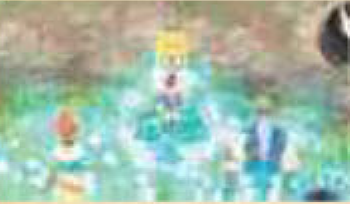
当进入营地（キャンプ地）时，可以回复队友的战斗不能状态以及解除所有异常状态，同时HP会高速回复。

使用物品



使用特定的道具物品可以回复HP以及解除异常状态。

接触石碑



在接触场景石碑的瞬间，会回复所有HP以及解除所有异常状态。

异常状态的种类

游戏中全部异常状态总共有7种，不论何种异常状态都可以通过时间经过来恢复。

种类	图标	效果时间	效果	对应的恢复物品。
毒		长	HP徐徐减少	毒消し药/万能药
麻痹		长	不时无法行动	麻痹取り药/万能药
过重		中	移动速度下降	万能药
燃烧		短	HP持续大幅减少	万能药
冻结		短	无法行动	万能药
不幸		长	受到攻击会掉落金钱	清净药/万能药
诅咒		长	受到敌人的攻击均为会心一击	清净药/万能药

GAME OVER



当队伍中全部成员的HP变为0的时候，游戏就会宣告GAME OVER，这时游戏会提供三种选择方式。

リトライ： 返回最后接触的一枚石碑，BOSS战或特定对战中死亡则重新开始战斗。

ロード： 读取存档。

タイトル画面に返る： 返回标题界面。

商店



游戏中具有商店功能的角色，其头上会有“SHOP”的符号，与其对话就能够进入商店界面。玩家可以用金钱在商店购买物品，也可以将自己身上的物品卖给商店获得金钱。而部分素材如“伤んた骨”、“伤んた叶”等，在累计一定数量之后可以在商店交换相应更为高级的素材。此外还可以进行各种强化方面的功能，下面会详细介绍。

强化（Reinforce）与精炼（Refine）

在商店中，玩家也可以利用手上的素材，对武器和防具进行强化，需要的素材会根据强化的项目而有所不同，以下是游戏中武器以及防具的强化项目以及效果一览。另外强化武器防具所需要的金属以及宝石，我们可以用手上的矿物素材来进行精炼，注意精炼时要附加相应的石炭以及金钱。

武器强化项目与效果

- 攻击：攻击敌人的伤害增加。
- 吸收：攻击敌人时回复相应的HP。
- 必杀：攻击时一定几率出现会心一击。
- SP：获得的SP量增加。
- 毒：攻击时一定几率附加“毒”状态。
- 麻痹：攻击时一定几率附加“麻痹”状态。
- 燃烧：攻击时一定几率附加“燃烧”状态。
- 冻结：攻击时一定几率附加“冻结”状态。

防具强化项目与效果

- 防御：受到攻击时伤害减少。
- 回复：HP徐徐回复。
- 回避：敌人的攻击一定几率会落空。
- 移动：移动速度上升。
- 毒：进入“毒”状态的效果时间缩短。
- 麻痹：进入“麻痹”状态的效果时间缩短。
- 燃烧：进入“燃烧”状态的效果时间缩短。
- 冻结：进入“冻结”状态的效果时间缩短。

作成（Create）

在树上集落コモド的工房中，玩家可以支付金钱以及相应的素材来打造饰品。游戏中的饰品效果大多都非常强力，玩家一定要积极收集素材制作。

开放（Enhance）

在睿智の街バイランド的工房中，玩家可以利用手上的素材去开放魔法具的力量。不同的魔法具所开放的力量各有不同，要注意。

调合（Compound）

在历史を识る者の里ダナン的研究所中，我们可以把手上的素材来调合成各种药品道具。

营地菜单画面说明



有关队伍能力

当队伍参加战斗的人员达到3人时，会出现队伍能力。根据队伍的攻击属性组合，队伍能力会各有不同。例如当队伍中集齐“斩、打、射”三种攻击属性的角色，就会出现“リアアイテム出现率アップ”，此时获得稀有道具几率就会上升；当队伍中出现如“斩、射、射”等2种以上相同属性的角色组合时，就会出现“ダメ-ジアップ”，队伍的攻击力会上升，即使面对不合适的属性敌人也不至于太难对付。

营地菜单功能图标说明

装备 在这里玩家可以更换角色的武器、防具以及饰品（アクセサリ-）。另外点击其中“最强装备”的图标或SELECT，可以直接给更换当前数值上最强的武器以及防具。

スキル（技能） 在这里玩家可以将习得的技能进行设置，每个角色最多可以携带4种技能。以下是技能情报的说明：

名前： 技能名称。
LV： 技能等级（最大可上升至LV3）。
NEXT： 升下一级所需要的熟练度，熟练度一般使用一次技能获得1点。
消费SP： 使用该技能所消耗的SP。
POWER： 攻击伤害量。
STUN： 使敌人气绝的几率。
RANGE： 技能的攻击距离。
AREA： 技能的有效范围。

アイテム（道具） 在这里可以使用回复药等消耗品，另外还可以为队伍装备魔法具，以及查看入手的物品。点击该界面右上角的图标，或L/R键可以翻页。以下是道具菜单三种选项的说明。

消耗品： 使用消耗品。
魔法具： 选择魔法具物品安装，注意魔法具的效果是对全队有效的。
一览： 查看物品说明。

システム（系统） 进行存档以及各种游戏相关设定的地方。

セ-ブ： 保存存档。
ロ-ド： 读取存档。
削除： 删除存档。
オップション： 即游戏设置，进行游戏中音乐、队伍AI以及难度（DIFFIICULT）的设置。
キ-コンフィグ： 按键设置，玩家可以在这里更改按键，按SELECT可以复位按键。
タイトルへ： 返回标题菜单。

编成 交换队伍中角色的位置，其中队伍超过3人，第4人的图像会变暗，代表待机角色，不会出击。

冒险日志 浏览游戏中各种资料，以下是其中各项目的说明。

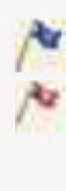
スト-リ-： 记录游戏中的进行情况。
クエスト： 记录目前接受的任务情况。
モンスタ-： 记录至今击倒的怪物情报，包括击倒多少只怪物。
素材： 曾经入手的素材情报，以及其收集场所或掉落的怪物。
マニュアル： 浏览看过的游戏向导。
レコ-ド： 记录包括移动的距离、时间、地图的开通率等冒险成果。

记忆の欠片 游戏中的主人公アドル开始是失去所有记忆的，这里会记录玩家为アドル取回的记忆，这部分与个别奖杯收集有关。

地图 游戏中的地图除了记录玩家当前的所在位置外，还记载着各种探索的资料。玩家也可以在地图上设置目的地，在全屏地图中对标记所在的地点按下○键，在小地图就会出现黄色的方向箭头，方便玩家进行探索。下面是地图中各标记所代表的场所。另外地图中紫色的场所代表其中有任务的揭示板；绿色的场所代表商店；橙色的场所代表特殊商店，如交易所等。


街道
迷宫
石碑


矿石素材
草药素材


故事流程目的地
任务目的地

全流程剧情攻略



本篇流程攻略以Normal难度为基础。为方便玩家对照游戏，本文只会在剧情部分的“亚特鲁的冒险日记”对角色名字进行翻译，主线流程均采用游戏日文原名。另外主线流程中的选项不会影响结局发展，尽管随便选就可以了。

亚特鲁·克里斯汀——
为后世人所熟知的著名冒险家
他所记载的百余册冒险日志
记载着世界上的种种
让人们沉睡的好奇心为之惊醒
而在“大航海时代”
以他冒险日志为契机而成为的冒险家也不在少数
究竟出身在穷乡僻壤的他
是如何成为一名冒险家的?
个中的原因
其实已经记载在他的某本日志之中
从故乡出发两年 时为18岁的亚特鲁·克里斯汀
正直好奇心旺盛的青年的他
究竟遇上了些什么?
好了，我们一起通过《塞尔塞塔的树海》，来了解其中的一切吧

失去的记忆

亚特鲁的冒险日记

回神过来，我已经在卡斯兰（キャスナン）的边境街道上。……看来我是失去了记忆，什么都不知道……就连自己的名字。

醒来之后发现我被酒场的老板娘救回来，这时我遇到了自称情报专家的壮汉杜廉（デュレン），看来我的名字叫做亚特鲁，之前似乎还去过名为塞尔塞塔树海（セルセタの树海）的地方，究竟发生了什么事呢？



这时一名矿工走来告诉我们坑道出现了“魔物”，杜廉也因此出去看看情况。他似乎认识我，我看来也要追过去。

矿山前一片骚乱，其中有一名女性军人在指挥。似乎矿山里还有3人尚未逃出来。

这时我看见前面有些不可思议的光，而其他人似乎看不见，究竟是什么？

我上前接触这光芒，突然脑海里出现许多声音，而其中许多次都提到“剑”，难道我是一名剑士？看来我似乎来过这个地方。

进入坑道后，突然杜廉追了过来，还一边抱怨一边把武器给我，于是我们两个就朝坑道深处进发，目标是救出其中的矿工。

主线流程

1.一直走村子西南方的矿场门前即可触发剧情。
2.上前触摸蓝色的发光物。
3.走进坑洞，进入**キャスナン**矿山。

迷宫 キャスナン矿山

1.期间穿插不少战斗教程，这些前文的系统中都有提及到，由于是第一个迷宫，整体没有什么难度。
2.中段的巨型地鼠モルモ-ス攻击盲点在屁股，死追着其屁股打即可。
3.中间有一段需要钥匙开启的门，钥匙就在右上小路的尽头，需要换デュレン去打开该箱子。

BOSS 目覚めし铠兽 アルドヴォス

对策要点

1.一开始只会左或右锤地面，攻击范围一般，在攻击其中心时只要等待其攻击瞬间回避或防御即可。
2.若两手锤地，只能防御或者远离BOSS了。
3.期间会向前方发射激光，只要不在其正前方即可回避。
4.其愤怒时会把矿山的岩石给震下来，最后再一记双手锤地，这时玩家全力防御即可。
5.当攻击至其HP下面的蓝色条蓄满，BOSS就会气绝，今后大部分BOSS都一样。
6.EXTRA槽蓄满后可以故意防御其攻击制造Flash Guard，然后立即使用EXTRA技，这时EXTRA技必定全部会心一击，要去其半血非常轻松，今后所有BOSS也可以使用同样战术。



亚特鲁的冒险日记

救出矿工后，难得来一趟，不妨调查一下周围吧。

来到矿山深处，发现一个天使一样的石像，这时我的头一震裂疼，和刚才在入口一样，听见脑子里出现“声音”。究竟是谁叫我呢……

这时名为白银之翼、如翅膀一样的护身符从石像上掉了下来，白银之翼和迷宫的石碑产生了共鸣，把我们传送到外面了。

离开矿山，发现矿工们和之前的女军人——古丽塞尔妲总督（グリゼルダ）在迎接我们，总督更邀请我和杜廉去总督府做客。

总督原来在看见我们早上在矿山的表现后，希望我们帮忙制作塞尔塞塔树海的地图。虽然报酬很丰厚，但似乎伴随着生命的危险，看来还是要好好考虑一番才行。

今天就先回酒馆休息一下，明天再向总督答复吧。

主线流程

1.战胜BOSS后进入前方房间触发剧情，并获得白银之翼，之后可以在石碑间进行传送了。
2.利用石碑传送至キャスナン矿山入口，并离开矿山。
3.离开总督府。



树海的探索

亚特鲁的冒险日记

离开总督府时遇上塞尔塞塔驻留军团团长雷奥（レオ），听杜廉说似乎是这一带的名人。

那天晚上杜廉和我商量合作制作地图的事情，对他而言可以获得大笔赏金，而我又可以顺便寻找自己的记忆，于是我们就决定去制作地图了。

出发前杜廉还特意教我准备的方法，难得他那么热情，就跟着他走走吧。

根据杜廉所说，在卡斯兰西北方向看见大树的影子，另外树海中央附近被大河所遮断，目前我们的情报只有这两个，先朝其中一个前进吧。

离开的时候看见里奥率领的驻留军，似乎他们也打算绘制地图……

PS 现在开始玩家可以进行揭示板的任务了。

PS 随着今后地图的作成率上升，定期返回总督府与グリゼルダ对话并选择“地图作りの经过を报告する”，可以够获得与之相应的报酬。

主线流程

1.调查酒场的任务板。
2.离开酒场。
3.从武器屋下楼梯。
4.离开武器屋。
5.从街道北门前往兽宴の平原。
6.一路向北走进入晓の森入口・野营地。两人搭起帐篷并触发剧情。
7.从营地往北走进去晓の森。
8.经过多个区域来到迷いの森，由于晓の森区域较多，以下晓の森部分将细分各区域来描述注意事项。

兽宴の平原

1.这里是キャスナン的主要分支任务的完成场所。
2.留意这里的雄性ファバロス（三只角），比较凶猛。

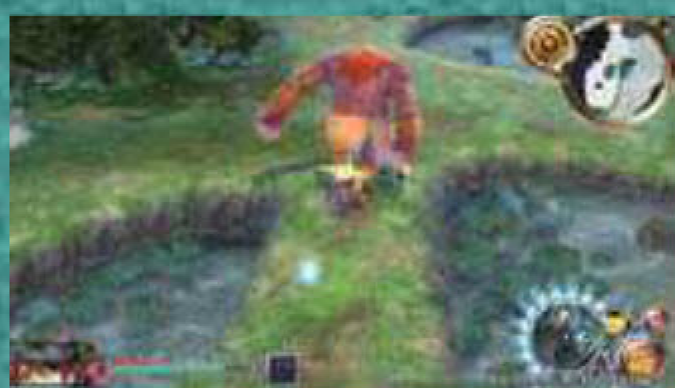
亚特鲁的冒险日记

踏进树海，发现周围没有怪物会靠近的精灵树，看来可以以此作为据点，于是便与杜廉搭起帐篷休息。

那天晚上脑海里出现被雷鸣所包围的高塔……看来在这片树海，我能取回自己的记忆也说不定。

晓の森・东

1.入口左边存在个人行动点，用アドル上前可以开启一个记忆の欠片。



2.入口右边的巨型怪物ボズオンガ以目前能力无法战胜，请绕道回避。
3.留意蝎子怪アサルコス的攻击会有一定几率使我方中毒。
4.此处有不少水上场景，水中我方的行动和攻击都十分不方便，不建议在水中战斗。
5.其中一个宝箱有+3的ショ－トソ－ト，可以让亚特鲁使用。
6.右上区域有一个记忆の欠片，该区域的宝箱需要デュレン去开启。
7.第6步所述区域上方还有一个宝箱就目前进度无法捡取。
8.往上方进入湖中的通道可以来到晓の森・湖沼地带。

晓の森・湖沼地带

1.湖沼地带有两个水中的宝箱目前无法捡取。
2.湖中的巨鱼オロギラン，需要不断按×加速予以回避，可以引起上岸再进行攻击，这样它就没有反击的能力了。
3.其中一个宝箱装有“白蛇の护符”，可以免疫毒异常状态，推荐装备。
5.左边区域有一个记忆の欠片。

晓の森・西部

1.晓の森・西部的巨型野猪ランゴア目前等级暂时无法击倒。
2.晓の森・西部入口上方有一处记忆の欠片。

晓の森・ささらぎの道

1.这里的蜘蛛魔物ガザボ数量比较多，由于它们的弱点属性为打，因此玩家要多用デュレン进行攻击。

主线流程

1.路上的迷いの森是一个循环迷宫，往出口的路线应先以三个NPC+石碑的区域为起点，然后右→上→上→左→下→右即可。
2.在出口调查精灵树，选择“テントを张る”。
3.从野营地区域进入经过晓の森东部，这是之前无法进入的左下区域。
4.一路往下走就可以来到ギドナの大穴。
5.前往地图大树旁边的蓝色旗帜位置，即可到达树上集落コモド。

亚特鲁的冒险日记

离开迷いの森后我们先建野营地休息，在梦里我想起那个一边弹起竖琴、一边叙述树海历史的青年。

ギドナの大穴

1.这里大部分的怪的弱点属性都是斩，多以アドル作为主控角色。
2.狮子型魔物セルバンザ-的攻击力比较高，不过攻击时机很容易掌握，找准时机发动Flash Move或Flash Guard然后予以反击的话还是可以挑战一下的，经验也不少。
3.左下方有一个记忆の欠片。
4.迷宫“千年の古巢”要等待カ-ナ加入队伍后才能进入。
5.有两处可以放下木桥的位置，可以打通晓の森与ギドナの大穴。

神隐之谜

亚特鲁的冒险日记

来到树海深处，发现一个在树上组成的集落科莫多（コモド），刚想问那里的人，就被他们用武器对着了，看来我以前是在这里干了些什么……

突然集落的猎人少女卡娜（カ–ナ）出现在我们面前，似乎她认识还没失忆前的我，之后就被他们关在进村里的小屋。

到了晚上，卡娜与集落的首领阿萨德（アサド）来找我们，貌似在我离开这里之后，集落就发生了神隐事件，难怪我这外人会被人怀疑。

另外首领提到那个雷姆诺斯（レムノス），究竟是谁呢，我好像在梦里面见过的样子。

总之不能够这样困着，我必须收集一下情报，这时多得杜廉把锁解开，我们先出去一下吧。



接触光芒之后，我想起了在集落的事情，想起卡娜与雷姆诺斯这对双胞胎姐弟，以及有关假面人的事情。之后与首领对话后，才知道雷姆诺斯被“神隐”的事实。

这时一群假面人前来袭击集落，首领也因此受伤，看来神隐事件与这群假面人脱不了关系。

第二天收集情报，得知在千年的古巢（千年の古巣）发现人影，告知卡娜后，卡娜要求和我们一起前往查看究竟。

主线流程

1.这里要躲避周围的村民，也不要乱进房子，一旦被他们发现，就会被抓回小屋，一路沿着楼梯走上最高处，可以捡取一个记忆の欠片。
2.进入回忆部分，在集落与各NPC进行对话，全部对话完毕会自动进入剧情，回忆结束。
3.从首领的房间离开，一路向下触发剧情。
4.与揭示板里面的两个NPC对话。
5.离开交易所，カ–ナ加入队伍。
6.离开集落，前往千年の古巢。一路往左走来到蓝色旗帜位置便是，如果之前已经去过千年の古巢，可以利用石碑直接传送到门前。

迷宫 千年の古巣 前半段

1.进去后立即遭遇几个假面人，玩家可以先用カ–ナ的EXTRA技，持续伤害十分高，放完之后对方已是残血，几下就能够收拾掉。
2.古巢门前的吊物用カ–ナ上前触发个人行动即可打通。
3.这里的怪弱点属性多为射，因此主要以カ–ナ为主控角色，尤其是里面的蜜蜂，用カ–ナ的技能“ミストラルスピン”可以直接秒杀。
4.中间石碑前的宝箱若因破坏吊物而无法捡取，可以先传送离开迷宫，再返回中间石碑，这样就能够重新捡取了。

BOSS 炼狱蜂 メルドレイビ-



1.其鸣叫时会使我方短时间气绝，离开其身边即可。
2.BOSS的黄色粘球可以使我方进入过重异常状态，装备好飞燕の护符就可以放心攻击了。
3.前半段用カ–ナ一边回避粘液一边远距离射击会很安全，等其气绝之后就送它一个EXTRA技。
4.BOSS气绝后醒来会以地面攻击为主，这时应以アドル为主控角色，BOSS跳起的瞬间用技能ライジングエッジ可以直接将其行动打断而倒下。
5.飞上半空离开画面代表要垂直尾针攻击，地面的阴影就是攻击位置，很好躲避。

迷宫 千年の古巣 后半段

1.消灭BOSS后开启前面房间的箱子，可以捡取魔法具“小人の腕轮”，装备后就能够缩小进入迷宫中原来无法进入的细小通道了。留意缩小后攻击力和防御力都会有所下降。
2.进入小通道返回前面的大房间，再绕进左边的小通道。3.收集迷宫中3个上锁的宝箱，里面各有一块石板の欠片，用デュレン靠近按△即可开锁。
4.从小通道来到一个有大型圆门的房间，将3个欠片合并后就会打开，进去再次进行BOSS战。

BOSS 溃灭の钢壳 グルカリオス

1.BOSS的三连闪电球带追踪效果，不论远近，不过速度并不算太快，不断回避即可躲开。
2.BOSS会跳跃压向玩家，推荐这时看准时机防御，发动Flash Guard，之后就能够以会心一击来进行反击。
3.BOSS差不多气绝的时候会不断用滚轮攻击，每一次发动都会伴随一下原地跳跃，玩家可以抓住时机回避以发动Flash Move，之后就容易回避许多。
4.当BOSS残血时会再次发动滚轮攻击，但这时BOSS身体左右宽度会增加，相比之前要难回避不少，必要时可以刻意发动Flash Guard，然后立即向前方回避。
5.再数次滚轮攻击后BOSS就会再度气绝，这时再上前集中攻击一番即可将其解决。

亚特鲁的冒险日记

一轮激战后，终于击败了螃蟹怪物，正当我们要确认假面人身分时，一名紫发的美人突然出现在我们面前。

她自称为魔道师芭美（バミー），假面似乎是她做出来的试验品，而此时揭开假面的人正是雷姆诺斯。

假面可以激发人们隐藏的潜能，而雷姆诺斯似乎是战斗方面的天才，但由于顾及姐姐，雷姆诺斯决定停止习武，转而成为一名诗人。

被控制之下激发潜能的雷姆诺斯，轻松地就将卡娜击倒在地。在芭美的笑声下，两人消失在众人的眼前。

回到科莫多像首领报告一切，如今我既担心雷姆诺斯，也希望卡娜能重新振作……

PS 至此，玩家已经可以接受树上集落コモド内揭示板的任务了。

主线流程

1.离开村庄即可触发剧情。
2.前往晓の森以西前往地图左边的蓝色旗帜位置——雾ケ峰。
3.雾ケ峰和迷いの森同样为循环迷宫，正确到出口的路线为：右上→右→右下→左下→左下→左上。
4.调查精灵树，选择“テントを张る”。
5.往西沿アルゴン大河流域前往水上集落セルレイ。

被污秽的大河

亚特鲁的冒险日记

来到水上集落赛尔雷（セルレイ），发现自己又被村民包围，看来我又在这做了些什么事吧。

被村民关押在小房间后，询问后得知，自己被怀疑向河水投毒，导致村民没有渔获。当村民提及到斯帕达（スパータ）这个名字时，自己似乎想到些什么……



主线流程

1.在小屋调查记忆の欠片。
2.进入回忆部分，离开小屋前往左边的养育场。
3.分别调查三只圣兽，然后与オズマ对话，剧情后回忆结束。
4.调查门口，之后可以自由行动了。
5.向村民进行调查，以下对话不分顺序：
・前往最右上放的小屋，与背着背包的NPCガゾック对话。
・与村落左桥的女性NPCヴァニア对话。
・与村落左上桥的蓝发男性NPCリヴアル对话。
・与中间花坛旁边的NPCレナル或アミン对话。
6.调查结束之后会回答デュレン几个问题，反正他会提示玩家正确与否，每一选项都选一次都没问题……
7.オズマ加入队伍，前往地图西南方的蓝色旗帜目标。
8.到目的地后需要切换オズマ作为主控角色，才能够破坏水中的裂缝，进入圣兽の住み处。

PS 与酒场的小孩对话，选择“いいよ”，可以增加SP以及EXTRA槽。

PS 村落入口右边有记忆の欠片。

亚特鲁的冒险日记

接触记忆之欠片之后，我记起了金发少年奥兹玛（オズマ）以及他饲养的圣兽——斯帕达。正当我们与门卫交涉时，奥兹玛前来帮助我们离开，并找我们一起向村民调查投毒真凶的情报。

整理调查的情报之后，我们觉得污染源应该位于远离村落的上流河域。

正当我们乘坐斯帕达前往污染源时，发现河面正被污染成红色。这时奥兹玛告诉我们真相，原来投毒的“真凶”正是被称为圣兽的斯帕达。野生的斯帕达具有喷毒的特性，但是至于为何喷毒，目前尚不知道原因。

为了查明真相，我、杜廉以及奥兹玛组成了队伍，前往野生斯帕达的栖息地进行调查。

迷宫 圣兽の住み处（前半段）

1.入口处水底的宝箱要等稍后获得水龙の鳞才能捡取，前半段请无视。
2.主要任务依然是收集石板の欠片，其中一个在前面的房间，和之前一样需要デュレン打开有锁的箱子来获得。
3.水中主要以**オズマ**作为主控角色，只有他能够在水中连击，此外这里大部分解谜都需要他。
4.从入口大厅的左边房间进入，破坏里面的裂缝后返回大厅，这时水位就会上升，从水路绕到大厅右边房间。
5.破坏右边房间的裂缝后，大厅水位进一步上升，左边房间原本无法通行的缺口就会打通。
6.返回左边房间往下走，破坏裂缝后水位再一次上升，这时大厅右上角的楼梯就会打通，进入为BOSS战。

BOSS 激流蛇 ヴォルナ-ク



1.很简单的BOSS，攻击力不高，HP也很少，推荐用**オズマ**作为主控角色，中距离也可以进行攻击。
2.BOSS的喷水为扇形范围，只要成功防御一次之后，BOSS的就会往别处喷水，可以故意发动Flash Guard，等防御结束后就可以给予会心的高伤害，会心下的EXTRA技可以一下去掉BOSS一半的HP。

迷宫 圣兽の住み处（后半段）

1.战胜激流蛇之后进入前面的房间可以获得魔法具水龙の鳞，装备之后就可以在水底移动了。另外晓の森的几个在水里面的箱子都是靠此魔法具捡取的。
2.返回大厅前往正右边的房间，下面的水潭现在可以借助水龙の鳞下潜了，穿过前面的洞穴、右边分岔路尽头可以获得一块石板の欠片；左边分岔路也有一个宝箱，不过会引来大批的ビバ-ムル。
3.从分岔路折返往下直走来到新房间，这里需要破坏水中的大岩石才能够开通上面的路，主要破坏太多，两个就可以了，故意破坏剩一个可以捡取里面的箱子，但不用担心无法过去对面，只要将所有岩石都破坏掉就会重新刷新。
4.接着3来到一个分岔的水路，左边尽头是最后一块石板の欠片，集齐石板后就从右边游至尽头，是BOSS房间前石板圆门，右侧通道则通向大厅。

BOSS 恶食の暴君 アンゴラボラス

1.一开始先不断往右加速游泳，留意水中的海胆会爆炸。
2.攻击它的方法是等待海胆到其嘴前时停下来引诱其张开口，吃下海胆后就能够对其伤害，但注意这时玩家也很容易被攻击到。玩家也可以刻意与BOSS靠近前接触海胆让其引爆，对BOSS的伤害远远高出对自己的伤害。
3.BOSS第一管血炸完后就会上水，这时转为陆地战，下面论述其攻击对策：
・前咬：头前的发光器官发光一段时间后向正前方大咬，咬中后将玩家吞进去再吐出来，并造成一定伤害。只要站左右就可以回避。
・鱼鳍拍打：向前方拍打有一定攻击范围，远离或防御即可。
・喷石头：看准地面的影子并离开其范围，石头落地后会出现带电的树枝，同样不要靠近。
・喷水：从水里吞下一口水后向玩家喷大范围水球，不断用回避指令转移方向即可。
・水泡：发射3波水泡攻击，诱导性较强，不过飞行速度不快，很好躲。
・鱼跃攻击：从水中发起的冲撞，其游到岸附近才会跳起来，看准时机用回避来转移方向。
4.BOSS的弱点是前面的发光器官，当其发光的时候就要上前攻击了，另外为避免其发光一段时间后可能出现的前咬，要随时做好回避的准备。
5.BOSS眩晕时走上其头顶对黄色发光物进行攻击，这时一个EXTRA攻击可以消耗其一管多的HP，再加一个40SP的必杀技足以将其秒杀。

亚特鲁的冒险日记

感谢那只幼子斯帕达，我们才避免被野生斯帕达群的围攻。这时一名金发壮汉出现在我们面前，他自称为兽使加迪斯（ガディス）。

原来正是它导致野生斯帕达放毒，愤怒的奥兹玛袭向加迪斯，却被轻松地击倒。加迪斯蔑视奥兹玛之后，便笑着消失在众人的视线。

回到村落，奥兹玛虽然想跟村民报告加迪斯的事情，但目前还是应该先寻找隐藏在斯帕达身上的秘密，而我与杜廉便继续前往树海的探索，就此与奥兹玛分开行动了。

在村落门口，我们又遇上了雷奥，目前地图已经收集了好一部分，先回去卡斯兰一趟向总督报告吧。

PS 玩家现在可以接受水上集落セルレイ内揭示板的任务了。

主线流程

1.离开村落，触发遇见驻留军的剧情。
2.返回边境都市キャスナン。

暁の森・西部

1.从大河流域进入晓の森・西部，其最右上方的区域可以打通之前西部被树木挡住的路。
2.这里的怪大多弱点属性为射，目前只有2人的组合很难全部清除，另外还要留意周围有不少巨型怪物，尽量先回避。
3.这处有一个回忆の欠片。
4.从西部进入湖沼地带，这里有两个沉在水里的宝箱，都是好东西，记得捡取。

归还卡斯兰

亚特鲁的冒险日记

与古丽塞尔妲总督报告之后，在总督府我们遇上了名为古鲁达（グルーダ）的男子，他似乎是被配属作为总督的辅助。

在宿酒场与杜廉商量，我发现这次探索中并没有看见梦中的高塔，估计这塔可能在“始原之地（始原の地）”。

为了调查高塔的位置，杜廉决定寻找情报屋的旧友调查相关情报，而我则一边接受揭示板的两个新委托，一边收集情报。



主线流程

1.离开总督府
2. 选择回忆の欠片——雷雨の塔。
3.浏览揭示板。
4.完成“ちょうせんじょ−！”与“急募、助っ人采掘员”两个分支任务。（详见分支任务指南）
5.完成后返回街道的广场触发剧情，再前往北门触发剧情，カ−ナ与デュレン归队。

PS 此时另外两个村庄也更新了任务。

亚特鲁的冒险日记

任务搞定了，发现门口聚集了许多人。

前往一看居然是卡娜在城门顶上，卡娜貌似是为了找我而站得那么高的。

回到宿酒场了解到，卡娜是为了找我一同寻找雷姆诺斯而前来的。

这时杜廉也回来了，并且还找来我失忆前用过的笔记本。

从笔记本看，我以前似乎去过**始原之地**，并且得知在赛尔雷附近有一个地下遗迹可以通往该处。

于是我们决定前往赛尔雷，问问住在那里的奥兹玛是否了解些什么。



主线流程

1.前往水上集落セルレイ，地图已经有蓝色旗帜标注。

前往始原之地

亚特鲁的冒险日记

来到水上村落赛尔雷，从奥兹玛口中得知，原来圣兽斯帕达同样起源自始原之地。

奥兹玛为了查找他们一族饲养斯帕达的真相，决定和我们一同前行。

主线流程

1.前往大河区域北方，地图已有蓝色旗帜标注。

アルゴン大河流域

1.水上村落右边的区域，有一只类似轰龙一样的怪物“クロックルス”，血非常厚，但只要回避它的下压攻击（或制造Flash Guard），一直攻击其背后就可以将其耗死，经验非常多，不妨挑战一下。

亚特鲁的冒险日记

来到目的地，发现只有一块巨大的石头，这时杜廉看见石头图案与我笔记本中记述的十分相像，几经推敲下，我们成功打开了遗迹入口的机关。

主线流程

1.调查大石，触摸9宫格的方块来开启大门，正确顺序为：正左→正右→正上→正下。

迷宫 古の地下遗迹

1.注意小怪ブルブ的攻击有一定几率使我方冻结。

2.路上一房间有名为グスポウン的大怪物，其攻击附加加重状态，至于旁边的コンプレッツラ会使用附加燃烧和冰结状态的弓箭。如果玩家之前在湖沼地带捡取水中的宝箱，里面有一个绯鳞の护符，可以用来免疫它的燃烧状态，再配合飞燕の护符就可以放心上前攻击了。另外这房间可以捡取魔法具“精灵の衣”，只要装备上，在迷宫也可以靠解除战斗姿势来自动回复HP了。

3.切换区域前有一处需要カ-ナ开启的机关。

4.此处需要用魔法具“小人の腕轮”才能进去，进去有分岔路，左侧为走进深处的正确路线。右边一直前去到小房间有一个宝箱。

5.BOSS前的区域上方有一处需要オジマ破坏的石头，破坏后打通道路，尽头有一个宝箱。

6.深处的石碑前方就是BOSS战，不过反正BOSS都是无弱点属性的，推荐把カ-ナ和オジマ同时作为队伍角色，同攻击属性角色在队伍中可以发动伤害上升的队伍能力，今后BOSS战也应如此。



BOSS 青铠の骑兵 エルヴァ-ロン



1.该BOSS的攻击与对策方式如下：

・喷火：靠近向地面喷火，距离不算很远，拉开一点就可以完全躲开，如果玩家有绯鳞の护符，可以给主控角色装上，可以直接上前砍。

・剑气：双手持巨剑向前挥斩出剑气，射程很远，但左右范围很窄，看准时机回避即可。

・锤地：锤向地面往周围散发圆形轨迹的冲击波，建议防御比较稳妥。

・腾空下压：挑起后压向玩家，可以看准时机发动Flash Guard。

・横斩：向前方横扫，横向范围很大，但距离固定，站在脚底或离远一点即可。

2.BOSS四条腿都有HP，全部耗尽后BOSS就会跪下，这时就可以攻击胸前的红色宝石对其造成伤害了，其间BOSS在地面挥剑和锤地，看准时机一边Flash Guard一边攻击是最佳的模式。

3.BOSS残血时会进入狂暴状态，这时主要以下压以及大范围喷火作为主要攻击，但整体攻击距离削弱，且胸前的宝石会直接打开，可以用カ–ナ直接攻击其弱点。

4.狂暴时每当大范围喷火后都会蹲下硬直一段时间，这时可以上前攻击。

亚特鲁的冒险日记



离开了遗迹，我们来到一个墓地，令人意外的是，这里其中一个墓碑竟然写着我自己的名字。

在路上发现不远有一处雷云密布，难道那里就是我梦中的高塔？先去附近的街道调查一下吧。

主线流程

1.前往睿智の街ハイランド，地图已标记。

高原の小道

1.这里的怪物普遍在22级左右，难度也不高，十分适合练级。

在高原の小道・星见の遗迹

1.这里的熊怪エグリス以目前等级暂时不要挑战。
2.エグリス靠左边有一个记忆の欠片。

腹地的追忆

亚特鲁的冒险日记

按照惯例，每当我来到一个新地方，肯定会造成一定的骚动，这次也不例外，当我们来到睿智之街海兰德（睿智の街ハイランド）时，我被当成了亡灵……

这时一名为卡恩莉莉卡（カンリリカ）的少女走了过来，并且把我们带进她的家里。

根据卡恩莉莉卡的爷爷、也就是这里的村长阿隆（ア–ロン）的描述，我似乎是因为在海兰德出现意外，从瀑布掉下去，才被众人以为我已死了。

详细的原因并不是很清楚，总而言之今晚就在这里休息吧。

另外发现一个问题，村长和卡恩莉莉卡似乎对我失忆的事情一点也不感到震惊，看来这个街道也是隐藏了什么秘密。

晚上我睡不着，虽然村长说不要到处出去免得吓到别人，但……



主线流程

1.调查1楼右边靠内的窗户，并选择“はい”。
2.跟着少女的方向走进礼拜堂。
3.进入回忆部分，调查一楼的所有可调查物品。
4.走上2楼露台。

亚特鲁的冒险日记

走到外头，看见一个女子的身影，跟着身影来到了礼拜堂，突然我想起与名为艾卢迪尔（エルディール）的有翼人相遇的事情，之后还遇上了在同一记忆出现的女子——莉莎（リーサ）。

从莉莎的对话中，得知了艾卢迪尔是挑选合适的人类给予“智惠”、简直就和神明一样。听说我过去曾经接受他的招待。

然而之后，我便失去的记忆。

另外这片海兰德似乎有着特别的结界，从这里离开的人都会忘记在这里发生的事情，这似乎是为了守护艾卢迪尔以及这街道的秘密。

但至于为什么我所有记忆都消失，莉莎也不知道原因。

到了第二天，卡恩莉莉卡和我们一起给街道的人解释，而我也寻找有关自己记忆的线索。

另外阿隆村长还告诉我们，不要随便接近街道北面、艾卢迪尔身处着的引导之塔（导きの塔）。

主线流程

1.与カンリリカ逛街道（下面流程不分顺序）：
- 进入村长屋子右旁的小屋。
- 进入村长屋子左旁的小屋，与ダリオ对话。
- 进入昨晚的礼拜堂，然后与リ−サ对话
- 进入右下方小屋与シモン对话。
- 进入地图紫色标记建筑，与ヴエルナ−对话。
- 进入橙色标记建筑。

2.前往寂静の丘（地图蓝色旗帜标注）。

亚特鲁的冒险日记

一边对话与村民一边收集情报，整理一番后，觉得从自己的墓地中应该可以找到自己失忆前的行李。

然后前往墓地，却发现棺材中并没有自己的行李，留下的只有一张写着“由……保管了假面”的字条，而且还是自己写的。

看来我的行李被谁拿走了，说起假面，难免让人想起之前袭击科莫多的假面人，目前有关假面的情报还是很少……

果然有必要见见住在塔中的艾卢迪尔。

在村长家提及会见艾卢迪尔的事情，从莉莎的回答中得知，目前艾卢迪尔的身体很差，并不能马上见面。

但是我们不能就这样等着，决定今晚偷偷从屋子里离开，前往高塔。

主线流程

1.调查1楼右边的窗户，选择“はい”。

2.从街道上方离开，之前建议在商店购买新装备和武器，为后面的战斗作准备。



穿越圣域

圣域の参道

1.第二区域最右边尽头隐藏有一个记忆の欠片。但要留意这里的熊怪エグリス，经验虽多，但几下就能秒玩家，要耗死エグリス，目前惟一的办法就是靠カ−ナ远程慢慢来。

2.在“雷雨の圣域・野营地”前的石碑区域，可以故意吸引右边エグリス靠近慢慢刷级，即使被重击，也能够及时借石碑回复HP。

3.进入雷雨の圣域，对话后往前走没多远就会被雷击秒杀，之后再次触发剧情，カンリリカ加入。

亚特鲁的冒险日记

在雷雨之圣域（雷雨の圣域）前的野营地休息时，想起失忆前与艾卢迪尔以及莉莎的平静对话。

终于来到雷雨之圣域，却想不到雷雨是这么危险。正当在想怎么穿过圣域时，发现卡恩莉莉卡在跟着我们，原来卡恩莉莉卡担心艾卢迪尔与莉莎的情况，觉得莉莎有些什么瞒着，决定跟我们一起前往圣域，既然莉莎有如此觉悟，身为使徒候补的她也知道躲避雷击的方法，只好一起去了。

雷雨の圣域

1.以カンリリカ作为主控角色，靠近避雷装置，按△即可启动，发动后装置生效区域会在地图以红色表示，大概可以回避6~8次雷击。
2.注意期间一旦被雷击中，就要从起点重新开始。
3.注意尽管要切换到下个区域，切换区域前的避雷装置一样要开启，否则下一个区域没有避雷装置的保护，同样会被雷击中。

迷宫 导きの塔（前半段）

1.该迷宫除弱打属性的怪物外，其他都是无弱点属性，因此推荐玩家以アドル、カンリリカ以及デュレン作为队伍。
2.留意这迷宫里有许多伪装成宝箱的怪物ヴィイヴウィイグ。
3.和雷雨の圣域一样，这里不少机关都需要カンリリカ去解开。
4.第1层右侧的宝箱需要用“小人の腕轮”变小后才能进去捡取。
5.第1层上方的宝箱需要等战胜中间BOSS后捡取魔法具“疾风の靴”才能捡取。
6.第3层的石碑后就是BOSS战。

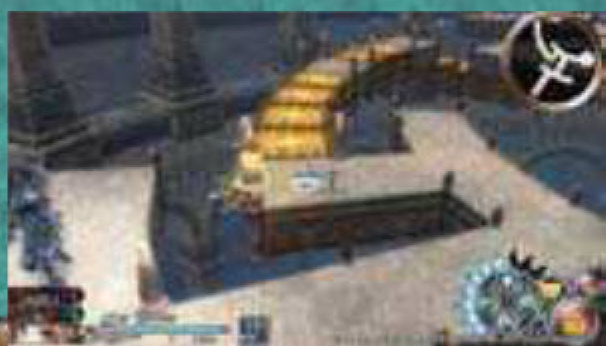
BOSS 轰雷の守护者 クレル・エメシア

1.以下为BOSS的攻击对策：
・蓝色激光：向玩家方向发射激光，看准时机左或右回避即可。
・绿色激光：两手向前方循环发射7次激光，需要左右不断回避。
・旋转激光：两手张开一边旋转一边发射激光，留意两手的张开幅度来判断走进圆环的外道还是内道回避。激光转3轮，所以一般外内外或内外内循环转向。
・激光散射：四周出现四条蓝色旋转的光芒，当光芒停止旋转后朝光芒方向发射共4道激光，只要离开蓝色光芒范围即可。
2.玩家无须攻击BOSS，只需要破坏四周的装置即可对其造成伤害，攻击期间出现的漂浮机器也可以对其造成伤害，全部装置破坏后BOSS的HP自然就会清零。只要记熟上面的四种攻击模式，就不难对付。



迷宫 导きの塔（后半段）

1.走出露台后，需要用刚刚获得的魔法具“疾风の靴”，不断向前奔跑以走上斜坡，期间之前的BOSS会袭击玩家，不过攻击力并不高，注意回避即可。
2.此处（右图）需要装备疾风の靴才能冲过对面。





3.楼下的宝箱需要从这里（左图）往下方跳下去。

BOSS 轰雷の守护者 クレル・エメシア

1.和前半段为同一BOSS，只是换了个脚。这里BOSS分为两个形态，以下是第一形态的对策：
・飞拳：远距离时使用，向玩家飞出1~2个大拳头，速度很快，不妨看准时机制造Flash Move。
・紫色光球：远距离时使用，两手合十后会将玩家吸过来，之后放出紫色光球，光球有一定追踪效果，但很好回避。
・冲撞：飞上半空后向玩家冲撞，身后带紫色光球，因此回避后不适合从背后快速攻击。
・锤地：近距离时使用，攻击前手会举高，很好掌握时机发动Flash Guard，防御结束后即可立即反击。
・挥拳：两手发光，然后高速原地旋转，会对玩家造成多段伤害，应离开其周围。
・光球散射：两手被破坏时使用的攻击，朝周围发射多个光球，威力很高。
2.第一形态主要是攻击两手对其造成伤害，BOSS的手破坏后一段时间后会重新装拼，不建议同时破坏两手，应轮流破坏左右手。这样BOSS基本只用锤地或者挥拳，其攻击时只要走开即可，也可以避免光球散射造成的高伤害。
3.耗光第一形态的两排HP后就会进入第二形态，本体是个小球，对策如下：
・连续射击：有规律地连续射击，很容易掌握发射时机，可惜这时不太容易靠近，但可以刻意发动Flash Move来制造无敌时间上前攻击。
・旋转撞击：周围散布绿色激光向玩家不断撞击，一边回避一边转移位置。
・大型激光：向玩家发射巨大的激光，威力很高，但准备时间长，不断绕圈就可以回避。激光发出后BOSS会有一段时间硬直，这时是攻击的好时机。

4.玩家应该把EXTRA留给第二形态的BOSS，当大型激光结束后，立即上前发动EXTRA技，EXTRA技期间应立即转换主控角色，以其他角色不断发动技能，足够把BOSS的两排HP耗至1/4。所以只要前期耗其半管HP，即可发动EXTRA技秒杀BOSS。

亚特鲁的冒险日记

多亏卡恩莉莉卡的帮助，我们才能到达了引导之塔的顶部。

终于见到了有翼人艾卢迪尔，然而他身体突然出现另一个“神格”，且全身衣服变为黑色。

正当黑翼艾卢迪尔准备向众人攻击时，幸好艾卢迪尔及时控制住自己，黑翼的神格暂时沉睡，然而变回原貌的艾卢迪尔也因此不支倒地。看来这就是莉莎所隐瞒的事情，得下次才方便询问艾卢迪尔关于自己记忆的事情了。



这时传来一股浓烈的硝烟味，发现高塔下的海兰德正遭受炮击，得赶紧回去看看情况！

主线流程

1.借助电梯降落至1层离开导きの塔。

2.返回睿智の街ハイランド。

3.进去街道不久会遭遇一批戴着假面的士兵，攻击力并不高，但血非常厚，不妨用EXTRA技快速去血。

亚特鲁的冒险日记

回到海兰德，发现街道上满是炮坑，幸好没有对民房造成伤害。

正当我们朝礼拜堂走去的时候，忽然一批戴着奇怪假面的正规军出现在我们的面前，虽然这些士兵所戴的假面和之前神隐的有所不同，但无言的士兵以及那充满压迫感的身手，难免让人把这两件事联系在一起。

好不容易击退一批士兵，下一批士兵很快又冲了上来，这时发现之前见过的总督辅助古鲁达，原来是古鲁达派兵向海兰德开火，而随后神隐事件的幕后黑手魔道师芭美。与大河污染事件的兽使加迪斯更是同时出现，原来他们都是古鲁达的部下。

古鲁达的目的是进入圣域的深处，以得到在数百年前消灭的塞尔塞塔王国（セルセタ王国）的太阳之假面（太阳の假面）。此时引导之塔周围的雷云突然消失，圣域失去了保护。

正当我们打算阻止古鲁达众人的前进时，戴着假面的雷姆诺斯突然阻挡在面前，雷姆诺斯更称自己并非受假面的控制，而是自愿加入古鲁达的阵营。在雷姆诺斯和假面士兵的牵制下，古鲁达正向圣域进军。

在这场混乱之中，艾卢迪尔和莉莎同样失去了踪影，他们到底去哪了呢……

随后古丽塞尔妲总督来到了海兰德，为古鲁达私自用兵的事情向村长致歉，随后对海兰德附近区域下了警戒，更下令雷奥等人追寻古鲁达的下落。

根据村长所说，在雷雨之圣域的深处有一个灰之森（灰の森）的森林，那里住着一些知晓历史的人们。前往那里的话，说不定可以知道太阳之假面以及有关艾卢迪尔异变的情报。

收拾好行装后，此前帮助我们前往引导之塔的小萝莉卡恩莉莉卡决定再次与我们同行，前往圣域的深处。

PS 玩家现在可以接受睿智都市ハイランド内揭示板的任务了，另外树上集落コモド和水上集落セルレイ都出现新任务。

PS 现在玩家获得“黄金の翼”，可以利用地图传送到任意的石碑了。

PS 现在返回边境の都キャスナン向总督报告，若地图发现率超过50%，可以获得魔法具“风魔の壶”，装备后可以自动吸取掉落的素材。开放后还可以自动获得金钱……

デーブルマンテン



1.山顶区域如图此处可以打通与睿智都市ハイランド的捷径。

2.中腹区域穿过左边瀑布后的尽头有一处可以获得记忆の欠片。

3.这一带的怪物ブレンチャ会使用范围的加重异常攻击，虽然能力不强，但异常状态非常碍事，建议给主控角色装备飞燕の护符。

地下树林带

1.左下的尽头有一处可以获得记忆の欠片。

亚特鲁的冒险日记

搭起帐篷先休息一晚，梦中我想起了失忆前被黑翼艾卢迪尔打下瀑布的情景。到底发生什么事呢？

知晓历史的人们

亚特鲁的冒险日记

在地下树林的前方，我们发现了“知晓历史的人们”所居住的村落。

来到村落，名为弗利妲（フリーダ）的女战士、以及她的人工妖精妮娜（ニナ）上前迎接我们。她们好像认识我一样，但原因似乎并不是我失忆前在这里做过些什么，而是杜廉一直借助妮娜与弗利妲联系，他原来是这个村子的村民，众人大吃一惊。

主线流程

1.前往地图紫色建筑下面的小屋子，选择“入る”。

亚特鲁的冒险日记

来到与村长班净（ヴァンジョー）见面，村长解释道，这里是名为达南的地方，在遥远的过去曾是背负着罪孽的人所居住村落。而艾卢迪尔正是在500年前因为性情突然的转变，自己亲手毁灭塞尔塞塔王国的。就像我们看见的黑翼艾卢迪尔一样。

原来当时自己掉落瀑布，正是被杜廉所救，而杜廉与我们同行，也正是出于保护我的原因。

之后村长带着我们来到村落的祭坛，原来太阳之假面正被村长看管着，假面是在我从瀑布被救起后，由弗利妲回收的。

利用太阳之假面与生命之书（生命の书），可以解读创造这个世界事物的——世界设计图。古鲁达的目的，正是打算得到这两样东西。

这时莉莎突然出现，并召唤出巨大的龙神兵打算抢夺太阳之假面。

BOSS 白き龙神兵 ソル・ガルヴァ

1.本次战斗我方加入新角色フリーダ。

2.BOSS整体难度不高，也没有高伤害的攻击，做好以下4种攻击的对策即可：

・激光球：往地面放下黄色激光（有攻击判定），之后向四周散开，散开前地面会有判定的轨迹，离开其范围即可。

・气场：张开翅膀将靠近的玩家吹飞，但不会造成伤害。

・激光扫射：玩家的所在位置扫射激光，范围超大，建议防御。

・火球：向玩家喷射火球，火球命中目标后（包括防御），会散开三个再次向玩家攻击，因此要防御两次。



亚特鲁的冒险日记

在龙神兵的攻击下，保护假面的结界被打破。正当莉莎要得到太阳之假面，这时古鲁达突然出现并把假面夺走，看来莉莎是不小心被古鲁达所利用。

原来古鲁达也是出身于这个村落，村落的居民正被古鲁达的部下所挟持，古鲁达就这样拿着假面扬长而去。

目前生命之书正收藏树海深处，那个过去塞尔塞塔王国的都城“艾鲁多古（エルドゥーク）”。因此我们必须尽快前去阻止。

于是莉莎便乘上龙神兵先行一步。而弗利妲则与我们一同前往。

PS 玩家现在可以接受历史を识る者の里ダナン内揭示板的任务了。另外之前的各村庄均出现新任务。



失去的王国

亚特鲁的冒险日记

在灰の森遇到雷奥团长等人，看来他们被瘴气阻挡了去路，这时候就要靠弗利妲来帮忙了。

主线流程

1.经过灰の森前往地图蓝色旗帜标注区域。
2.一路往左上方走会途经野营地区域，调查精灵数并选择“テントを张る”。之后地图会出现新的记忆の欠片。

灰の森

1.路上的瘴气需要フリ–ダ的个人行动来解除。
2.留意这里的针球怪ベノリッド会附加不幸状态，中不幸后被攻击会掉金钱，更麻烦的地方，是不幸期间无法解除战斗姿势，导致无法自然回复HP。推荐给主控角色装备一个金龙の护符，可以在树上集落コモド找NPC制作。



3.这里各处都有回忆の欠片，且地图已经标上位置，这里就不再详述了。
4.沼地区域的怪物ヴィルア会诅咒攻击，免疫该状态的饰品银龙の护符同样可以在树上集落コモド制作。
5.沼地区域有名为マドグラ・スレフ的42级巨型花怪，目前不宜挑战。建议40左右再返回练级。カ–ナ作为主控角色会安全一点。该怪也是分支任务“ハイパ–な武器のテスト”的目标怪物。
6.在灰の森・外れ区域尽头，有一处需要拼图的机关，正确方式如下图。打开后可以进入カエルのお宿。

カエルのお宿

BOSS 岩窟大将 ゲロコ・ロイ



1.击败BOSS后可以获得魔法具“兽王の笼手”，可以破坏场景中的珊瑚以及碎石以捡取里面的道具以及记忆の欠片，野营地后面的路也需要该魔法具才能打通，因此一定要前来挑战。
2.BOSS只有一管血，因此其实很容易，注意这里BOSS会无限出小怪，因此就不要管周围的小怪了。
3.注意该BOSS的舌头攻击，会将角色吸进肚子里一段时间。
4.除了吐舌头外BOSS就只会下压攻击和踢腿了，适当离开一定距离回避后就可以继续上前攻击。

PS 获得兽王の笼手后，可以用黄金之翼飞往晓之森・东部，现在3处被碎石挡住的地方可以进去了，其中一个可以获得装饰“英雄の指轮”（这里有59级的BOSS怪守着，但可以引开后捡取），可以让EXTRA技变化。另一边可以获得太阳石，是后期分支任务制造游戏中最强武器的必备素材。



孢子の森

1.这里怪物基本没有异常状态攻击，相比灰の森要简单不少。
2.留意要常时装备兽王の笼以破坏各处的珊瑚，在石碑后就是BOSS战，最好准备一下。
3.战胜BOSS之后，后面只有一个地图区域，其中红色的记忆の欠片需要用兽王の笼打通珊瑚才能接触到。随后会来到コロニア古战场。

BOSS 异形の悪梦 ミュストロム

1.该BOSS分为两种状态，第一状态时攻击面比较窄，大部分攻击都是近距离烟雾型，强烈建议以カ–ナ作为主控角色进行远距离打击。
2.第一状态远距离攻击的紫色毒雾在正前方是盲点，闪电球则看准时机回避即可，很容易发动Flash Move。
4.周围的刺球可以帮第一形态的BOSS回复HP，不过由于数量太多，与其全清不如把伤害都集中在BOSS上妥当。
3.第二状态会变成半人型，行动速度大幅增加，一定时间后就会开始在地上快速乱跑，玩家只要死跟它后面就不会被打到，跑到一定时间后BOSS就会气绝。这时应立即施展EXTRA技，施展期间记得切换其他角色用技能狂轰BOSS，可以将这剩余的一管HP直接耗光。



コロニア古战场

1.这里的怪物基本在43级左右，玩家如果之前完成了分支任务“ハイパ–な武器のテスト”，且获得的是フリ–ダ的专用武器クリュエルアクス，借助其30%的冻结效果会让该区域的战斗轻松不少。
2.最左边的コロニア古战场·废墟区域（有红色石碑的区域），因剧情阶段问题，这里门口的怪物是无法击倒的，请稍后再来。
3.从右上方前进，就会来到目的地废都エルドウ–ク。

亚特鲁的冒险日记

穿过孢子之森（孢子の森）与克罗尼亚古战场（コロニア古战场），我们终于来到了废都艾鲁多古（废都エルドゥ–ク），发现这里有不少戴着假面的士兵在看守者。

在神殿附近我们发现了雷姆诺斯把士兵带去了另一边，趁着士兵不在的时候我们往神殿潜入。

来到神殿门前，然而大门怎样也开不了，此时古鲁达众人以及黑翼艾卢迪尔突然出现在我们面前，看来我们是遭到了伏击，而且黑翼艾卢迪尔把不少情报告诉了古鲁达。

古鲁达把手上的太阳之假面给了黑翼艾卢迪尔，戴上假面的黑翼艾卢迪尔轻松地把神殿的大门打开，然后与古鲁达走进神殿寻找的生命之书。

看来我们得从其他地方寻找神殿的入口，这时卡娜感觉到附近有着奇怪的气息。



主线流程

1.往下到楼梯底发现小动物，之后跟着小动物穿过右下的小道来到ル–の住み处触发剧情。
2.山洞旁边的小动物NPC有不少好装备卖，不过都很贵。
3.山洞里走继续触发剧情。

亚特鲁的冒险日记

调查了下周围，看见一些奇怪的小动物从另一边走进洞里，跟过去后发现这些动物的住处——巨大精灵树罗达（ロダ）的内部。

据弗利妲所述，这些小动物是名为露（ル–）的圣兽，和圣兽斯帕达一样是居住在艾鲁多古的郊外的，奥兹玛对此事十分在意，不过目前还是先想办法找到神殿的入口吧。

走进山洞的深处，发现一只比人类大好几倍的圣兽爷爷，而且还会说人话。

据这位圣兽爷爷的描述，原本沉睡的精灵树罗达，因太阳之假面的邪气影响而苏醒，并委托长老告诉我们。要进入神殿，并且抑制太阳之假面、让艾卢迪尔恢复心智，必须找到与之相对的月之假面。目前月之假面可能存在的地方有两个，分别是维斯希奥山（ヴェスシオ山）以及托露美斯湖上遗迹（トルメス湖上遗迹），都位于神殿区域往东边的艾鲁多古近郊。

主线流程

1.离开山洞后往地图右边离开、进入エルドゥ–ク近郊。地图偏上方的蓝色旗帜标注是ヴェスシオ山、偏右边的蓝色旗帜标注表示トルメス湖上遗迹，本攻略先以ヴェスシオ山为目标。

PS 离开山洞后可以捡取上方的楼梯右边的金色宝箱，里面的魔法具“圣魔の指轮”可以让玩家变成圣兽，在野外不会被怪主动攻击。

PS 装备圣魔の指轮返回山洞，与圣兽爷爷前的小圣兽对话会触发事件，获得记忆の欠片。

PS 此时水上集落セルレイ以及树上集落コモド揭示板更新任务。



寻找月之假面·维斯希奥山

亚特鲁的冒险日记

来到维斯希奥山，我们遇上了驻留军的雷奥。

雷奥称这里有大批假面兵团，而且之前还遇上了雷姆诺斯，让卡娜十分在意。

如果雷姆诺斯也是来找月之假面的话，就要加快脚步了。

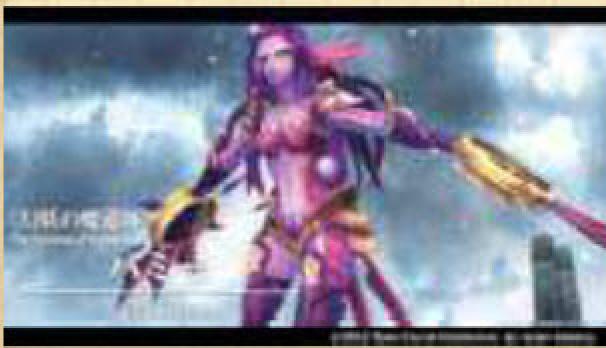
在雪峰的路上发现记忆之欠片，里面是莉莎的祖先、曾经让艾卢迪尔恢复心智的塞尔塞塔王国的创建者——雷凡斯王（レファンス王）与艾卢迪尔的对话。

亚特鲁的冒险日记

来到山洞出口，发现雷姆诺斯站在我们面前，原来雷姆诺斯之前的背叛一直都是故意潜伏在古鲁达身边演戏，这次为了帮助我们获得月之假面，故意不去回收。

然而雷姆诺斯的计划还是被芭美察觉，芭美对雷姆诺斯下了致命的诅咒，要解开诅咒，就必须打倒芭美。

这时雷奥等人赶到来现场，原来雷奥也早已察觉雷姆诺斯的目的，于是我们把雷姆诺斯暂时交给雷奥照顾，赶紧赶往山顶。



赶到山顶，这时芭美戴上了面具，瞬间变成了鸟人般的怪物，战斗一触即发。

迷宫 ヴェスシオ山·雪峰

1.周围的雪堆可以用魔法具兽王の笼手来破坏。

2.山洞前后共有两处需要カ–ナ的个人行动来打开道路的。

3.留意这里的怪物对冻结异常都是免疫的，另外它们大部分都会冰洁异常的攻击，主控角色最好装备苍鳞の护符。

4.洞内一处（下图）需要利用フリ–ダ的利用冰洁魔法控制地面的气流才能将玩家送上去。



5.一处需要下滑的冰道，玩家其实可以装备魔法具疾风の靴来跑下去，更容易控制方向。

6.山洞出口前会触发剧情并遭遇假面兵团的战斗，四个假面兵HP依然不少，不过攻击力并不高，玩家只要装备够好基本上不会有多大问题，击倒后再次触发剧情。

7.剧情结束后继续上山，在第二个洞穴尽头就是BOSS战。



BOSS 幻妖の魔道师 バミ-

1.以下是BOSS的各攻击对策：

・飞轮攻击：远距离攻击，飞轮数量较多，不过飞行速度很平均，因此十分适合发动Flash Guard后迅速反击，但注意飞轮会往回飞，且多数会连续放两次。

・喷火：两手向周围喷火，会附加燃烧状态。喷火前两手会发出红光，这时离开她身边即可。

・挑空飞腿：喊一声后使出上钩腿并飞上半空，玩家可以在她喊出声后立即防御，防御成功的话刚好发动Flash Guard。

・高空下压：从半空压下来，对周围进行伤害，离开其范围或在她下压的瞬间发动Flash Guard均可。

・召唤蝙蝠：从身边召唤3只蝙蝠，用对群技能一次性消灭即可。

・勾爪：浮空滑翔一段时间后抓住其中一个角色拉上半空，若主控角色被拉起，及时切换到其他角色攻击BOSS即可解除。

・闪电：BOSS HP约一半时使用，全身带电蜷缩一段时间后向周围放出雷电，威力极高，玩家要留意脚底是否出现紫色光芒，一旦发现就要立即离开。

2.给予BOSS高伤害的时机是BOSS准备闪电的时候，其蜷缩时受到攻击会累积气绝槽，推荐用アドル的スタンレイド上去快速增加其气绝值，3级的スタンレイド只需两次就可以使BOSS眩晕，一旦成功BOSS就会中断闪电攻击从而进入气绝状态。不过BOSS眩晕时间很短，应该用アドル等人的EXTRA技拖延眩晕时间，在EXTRA技给予伤害的同时，切换其他角色用技能进行轰炸。

3.该战斗的视角有点奇怪，请尽量把BOSS引到右边或前方，不然可能会因视角问题看不见BOSS的位置。



亚特鲁的冒险日记

再次接触记忆之欠片，原来月之假面是艾卢迪尔故意制造出来用于牵制太阳之假面的。

打开山顶的保险，发现月之假面只有一半，看来另一半是在托露美斯湖上遗迹。

主线流程

1.上前捡取宝箱，获得割れた假面・左。

2.经过エルドゥ－ク近郊，前往地图上另一个蓝色旗帜标注——トルメス湖上遗迹。

寻找月之假面・托露美斯湖上遗迹

迷宫 トルメス湖上遗迹

1.该迷宫有不少宝箱，请细心查找。

2.留意鱼怪ソドウォ－的攻击会带麻痹效果。

3.该迷宫前大半段有几个机关，解法如下：



・首先进入迷宫深处，如上图要用カンリリカ打开机关，让水闸打开。

・之后下水前往之前的裂缝墙壁，用オジマ将墙壁破坏，打通左边的水路。



・最后从打通水路绕上顶部，再用カンリリカ打开机关（上图），让水注满底层。这样原来1楼无法靠近的宝箱现在也可以去捡取了。

4.机关全解后就是一本道，从石碑旁进入下一个区域是一段长剧情。

主线流程

1.走上宝箱前会再次触发剧情，之后就是BOSS战了。

亚特鲁的冒险日记

再次接触到记忆之欠片，这次依然是雷凡斯王与艾卢迪尔的对话。

不过这次从对话中我们得知斯帕达由于被带出始原之地后，红色的吐液就会变成毒液，于是曾一度被用于地区纷争的历史。

而奥兹玛也从中得知他们一族驯养圣兽的意义——为了引导人们避免类似的悲剧再次发生……

月之假面的另一部分就在眼前，这时兽使加迪斯再次出现，并且带上了假面，变成了巨大的怪物。



BOSS 暴虐の兽使い ガディス

1.以下是BOSS的各攻击对策：

・回旋刀：远距离攻击，投出巨大的飞刀，飞行一定时间后会往回飞，不过飞行速度不快，不妨用来发动Flash Guard。

・召唤狮子：从身边召唤2只狮子向玩家袭击，狮子血并不多，可以先将其消灭再攻击BOSS。

・导弹：向天发射多枚小导弹，导弹缓缓向玩家所在处飞去，着地会发生较大的爆炸，不过诱导能力很差，只要在它靠近玩家期间快速转移位置就能够安然无恙。

・跳跃下压：向玩家位置进行跳跃下压，范围较大，不过落地时机很好掌握，是发动Flash Guard的好时机。

・横扫&纵砍：大幅度扬手后进行纵向或横向的挥斩，攻击时机很好判断，正在近战的玩家可以刻意防御发动Flash Guard。

・抓捕：随手抓起一名角色，一段时间后手发生爆炸，对被抓的角色造成较大伤害。只要不断攻击他就会松开手了。

・蓄力激光：HP约一半时发动，举起巨手进行蓄力，一段时间后向主控角色方向发射超大的激光，激光带多段伤害，每一下可以去掉玩家400～500的HP，被击中的角色非死即残。

2.其实整体打法之前的幻妖の魔道师バミ－完全一样，而且由于攻击套路单一，某程度比前者更容易，该BOSS发射激光蓄力时受到攻击同样会大幅累积气绝槽，用同アドル的スタンレイド将其气绝后就能够打断激光，顺便发动EXTRA输出。

亚特鲁的冒险日记

得知圣兽斯帕达真相、目标已经完成的奥兹玛，决定继续和我们一起解决这次危机。

总算得到另一块月之假面，但由于月之假面被分开两半，力量全失，所以我们决定先返回艾鲁多古向圣兽爷爷询问下一步。

主线流程

1.击败BOSS后上前打开宝箱，获得割れた假面・右。

2.返回废都エルドゥ－ク内的ル－の住み处触发事件，继续深处进入触发事件。



破碎的假面

亚特鲁的冒险日记

回到圣兽・露所在的山洞，发现雷姆诺斯已经恢复正常了。

雷姆诺斯说这附近有一个魔法具的设施，或许有办法修复月之假面，但是这个设施在哪里就不得而知。

根据圣兽爷爷的描述，这个设施貌似在克罗尼亚古战场的背面，那里正好也是当年雷凡斯王与艾卢迪尔激战的地方。

之后精灵树罗达委托圣兽爷爷给予我们一把宝剑（宝剑エメロ-ド），可以用于消灭设施中普通武器无法造成伤害的生物兵器。

主线流程

1.前往コロニア古战场・废墟区域。之前这里无法击倒的怪物现在可以消灭了，但注意最后要用アドル按△把宝剑插进怪物的弱点才能将其消灭。之后便可以进入コロニア魔法具研究所了。

迷宫 コロニア魔法具研究所

1.蜈蚣怪ガルヴァ・セラ和之前门口的怪物一样需要用アドル来收尾，因此本关基本上以アドル作为主控角色。

2.注意这里部分怪物的攻击会附加不幸状态。

3.期间リ-サ会以不战斗角色的身分加入队伍，不用担心她被打，因为她可以自己回复HP。

4.在到中间的石碑前，除了一处需要用小人の腕轮进去捡宝箱外，基本都是一条路的，没有其他的分支。

5.留意这里的紫色蛞蝓怪ピト・ブルブ，多只存在时会合体成ユノ・ブルブ，相比前者要棘手许多。发现多只时要尽快秒杀掉。



6.后半段一处小通道需要先调查掀开后才可以用小人の腕轮进去（下图），里面有两条分支，偏上的尽头是宝箱，偏下的是流程路线。

7.从小通道出来后，左边为流程路线，右边由3个宝箱，其中一个还是デュレン的武器。

亚特鲁的冒险日记

在研究所内发现莉莎，这时莉莎的龙神兵失去了控制，自行飞进了研究所的内部，这时莉莎只好与我们同行，去寻找龙神兵的下落了。

来到研究所外头，发现表情痛苦的龙神兵跪在地下。

正当莉莎打算命令它时，龙神兵突然暴走，只好用武力让其暂时停止行动了。



BOSS 浑浊の龙神兵 ソル・ガンヴァ

1.再次挑战龙神兵，部分攻击与之前相同，为方便玩家参考，这里重新描述一下各攻击的对策：

・激光球：往地面放下黄色激光（放下时有攻击判定），之后向四周散开，留意散开时地面的轨迹回避。

・气场：张开翅膀将靠近的玩家吹飞，但不会造成伤害。

・激光扫射：向玩家的所在位置扫射激光，范围超大，建议防御。

・火球：向玩家喷射火球，火球命中目标后（包括防御），会散开3～5个再次向玩家攻击，全中伤害很高。

・飞空下压：新攻击招式，跳上半空后向主控角色方向下压，范围较大，随后更向四个方向发出冲击波，建议看准时机在下压的范围内发动Flash Guard。

2.这次对龙神兵造成伤害的方式有所不同，首先是耗掉两脚的HP，之后龙神兵就会跪下，这时再分别耗掉两手的HP，这时龙神兵就会彻底倒下，再攻击其头部就能造成伤害了。一般两轮攻击（其中一次配合EXTRA技）就能将其了结。

亚特鲁的冒险日记

总算把龙神兵停下来了，突然从龙神兵身上出现一个人影。



这个人竟然就是莉莎的祖先雷凡斯王。

原来雷凡斯王的灵魂原本正处于沉睡，伴随他所封印的黑翼艾卢迪尔苏醒，自己的灵魂也随之解放，但是却失去了自我。

是莉莎对祖先的思念，才把雷凡斯王的灵魂寄宿在龙神兵之中。

在雷凡斯王的帮助下，月之假面成功修复。

之后雷凡斯与莉莎先行通过龙神兵前往艾鲁多古，我们也快出发赶上吧。

PS 之后个村落揭示板均出现新任务。

主线流程

1.返回废都エルドゥーク。

2.触发剧情后进入太阳神殿，不远就是BOSS战。

亚特鲁的冒险日记

来到艾鲁多古，先行侦测的妮娜称戴上假面的士兵已经因芭美被打倒而恢复正常。



在太阳神殿前我们与雷凡斯王以及莉莎会合。

要利用月之假面封印黑翼艾卢迪尔，似乎只有一次机会。

受大家所托，我戴着月之假面打开神殿的大门。与大家一起朝着生命之书的房间进发。

突入太阳神殿

亚特鲁的冒险日记

看见在巨大球体“生命之书”面前的黑翼艾卢迪尔。

他正打算利用生命之书让整个世界陷入天地灾难之中，并认为这才是神应该做的事情。

我们必须阻止他！



BOSS 黒き翼 エルディール

1.以下为BOSS各攻击的对策：

・4连火球：远距离攻击，爆炸范围颇大，不过只要朝左右奔跑就能够完全回避。

・雷剑：横扫攻击或突刺，横扫时可以看准时机发动Flash Guard；突刺则要小心一点，攻击距离非常远，最好选择防御，而不是回避，因为突刺后剑会飞出多个雷电球。

・水球：先向主控角色方向发射一个缓慢的水球，然后再朝两边各发射一个，刚好呈扇形的大范围攻击，不过威力不高，水球可以破坏，建议用范围高伤技一次破坏3个，还可以获得捡取一定量的HP。

・旋风：召唤旋风横穿屏幕攻击，范围遍布整个场景，建议防御应对，防御后基本不会造成多少伤害。

・地刺：从主控玩家脚底连续冒出7个大石块，需要不断按×回避然后游走才能全部躲开，多数情况下会连续用两次。

・雷剑投掷：HP少于一半后使用，蓄力一段时间爆发气场推开所有角色，然后向主控角色方向投掷雷剑，雷剑插落地面会持续放出电流，并将玩家吸进雷剑身边，威力很高，但防御的话损伤并不大。

2.雷剑的蓄力期间会累计气绝槽，和之前的兽使い以及魔道师时一样，上前用高气绝攻击将其进入气绝状态就能中断攻击，并展开输出。总的来说还是比较容易的。

亚特鲁的冒险日记

一场苦战后成功阻止了黑翼，给他戴上月之假面后，总算变回原来的艾卢迪尔。

据艾卢迪尔所说，其实黑翼正是他对给予人们“知惠”时产生疑问的自身。

这时古鲁达突然出现，称并没有使用假面的艾卢迪尔并不完全。

古鲁达戴上不知什么时候抢夺的太阳之假面，进入生命之书的内部世界——记录世界伊利斯（记录世界イリス），企图干涉世界的记录，让灾害进入人间。

于是艾卢迪尔帮忙打开伊利斯的入口，让我们进去。



避免艾卢迪尔随时间再次变成黑翼，我们必须尽快阻止古鲁达。

グルーダの追迹

亚特鲁的冒险日记

来到记录世界伊利斯，雷凡斯王称这个世界用于操作记录的地方位于中枢区画。

要进入其中，必须将面前的青铜、白银、黄金三个房间的守护者打倒。

时间不多了，尽快探索吧。

主线流程

1.记录世界イリス分为三个迷宫，本攻略将从青铜の间开始描述。

迷宫 イリス・青铜の间

1.地面黄色的机关会使中间各平台移动，这里有不少宝箱，玩家要多尝试移动平台以到达各位置。

2.来到下图位置，一般步行会被地面的刺弹回去，但只要使用小人の腕轮就可以安全过对面了。到对面之后触摸左边的石板，选择



“手をかざす”，机关就会关闭。

3.来到下图A点的石板，调查后选择“手をかざす”，让机关复位，才可以捡取地图中间的那个宝



箱（里面是不错的防具）。之后前往下图的B点，同样调查石板调查后选择“手をかざす”，让机关再一次复位才可以往上方区域前进。

4.随后的两个裂开的水瓶需要用兽王の笼手去破坏，里面的水就会让房间的水位上涨，打通上路。

5.穿过一系列传送门后，在石碑前准备BOSS战，期间不要忘记收刮宝箱，有不少好东西。

BOSS 青铜の巨兵 ギルグザ-ム

1.以下为该BOSS的各攻击对策：

・三连剑气：朝玩家方向用双刀放出两条剑气，连续使用3次，远距离时可以站在两剑气中间的盲点，但近距离时威胁非常大，靠近时尽量防御。

・旋转斩：双刀旋转并靠近玩家，范围几乎占据整个平台，只能防御应对，其实BOSS旁边是攻击盲点，但一般不容易靠近。

・回旋飞刀：两手张开后投掷两刀，刀飞后向左右两边返回，左右范围大，但距离不远，近距离时适合制造Flash Guard。

2.三个守护者BOSS都只有一管血。该BOSS的攻击力都很高，但鉴于三连剑气的攻击盲点，推荐使用カ–ナ作为主控角色，在中距离进行攻击，运气好的话BOSS会一直使用三连剑气，这时只要站着不动就可以一直攻击至气绝槽蓄满，之后再用EXTRA技将其解决。



▲这就是剑气的攻击盲点。

迷宫 イリス・白银の间

1.首先到右边捡取金色宝箱中的“风の纹章”，然后返回下面触摸石板机关，选择“风の纹章をかざす”（下图），随后前面的石块就会卷起风，可以将玩家送上去了。



2.路上会有生体兵器ガルヴァ・ムバ，需要用アドル去收尾。



3.地图右边放有“雨の纹章”的房间，需要关闭风の纹章机关才能进去，否则狂风会阻碍玩家进入。



4.获得雨の纹章后，在第二个机关选择“雨の纹章をかざす”，可以打通上方的通道。



5.在第三个机关用风の纹章上去，可以打开宝箱获得“太阳の纹章”，然后在第三个机关更换太阳の纹章，可以溶解下面的冰块从而打开道路。之后顺便再次切换为风の纹章，因为前方一条分支的宝箱需要靠风推上去才能捡取。

6.第四个机关切换为雨の纹章，让水涨发现道路，但上去后会发现滑道因为积水而无法上去，这时调查左边的平台选择“下に移动する”，下去将机关切换会太阳の纹章，让水蒸发掉后再调查平台选择“上に移动する”，这样就能够使用疾风の靴上滑道了。

BOSS 白银の巨兵 ゼライヴ-ツ

1.以下为该BOSS的各攻击对策：

・前方紫球：向主控角色方向发射多个紫色球，范围很广，每一个紫球到会造成200以上的伤害，建议防御。

・紫球散射：有点莫名其妙的攻击，判定范围主要在BOSS两边，但中间位置基本不会受到攻击，玩家可以直接上前输出。

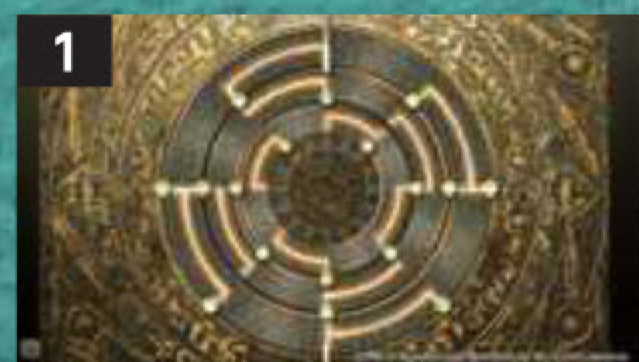
・三向激光：朝主控角色方向发射一条激光，另外两条激光从两边慢慢往中间靠拢，激光靠拢期间可以用回避直接穿过而不受到伤害。

2.该BOSS的攻击套路非常单一，只有3招。紫球散射是玩家最佳的攻击时机，一般两轮就可以使其气绝，之后就可以进一步输出秒杀BOSS。紫球散射是最大威胁的招式，因为时间长、判定大，一旦近身出现就要防御应对。

迷宫 イリス・黄金の间

1.该迷宫主要利用各处的的拼图点改变场景的路线，拼图相当于地图位置，十分直观，各平台基本都有宝箱，期间玩家可以多尝试组合来捡取各平台的宝箱。

2.玩家需要将场景四个传送门内的怪物消灭，以打通四个机关，以下为参考拼图和路线顺序，不惟一：



・先如左图拼拼图，然后前往地图右边的拼图点，即图中的红框处，进入该拼图点背后的传送门消灭里面的怪物，这样可以打通第一个机关。



・离开房间后继续如左图拼图，前往地图正右边尽头的平台，这里依然有拼图点以及传送门，进入传送门内消灭里面的怪物，打通第二个机关。



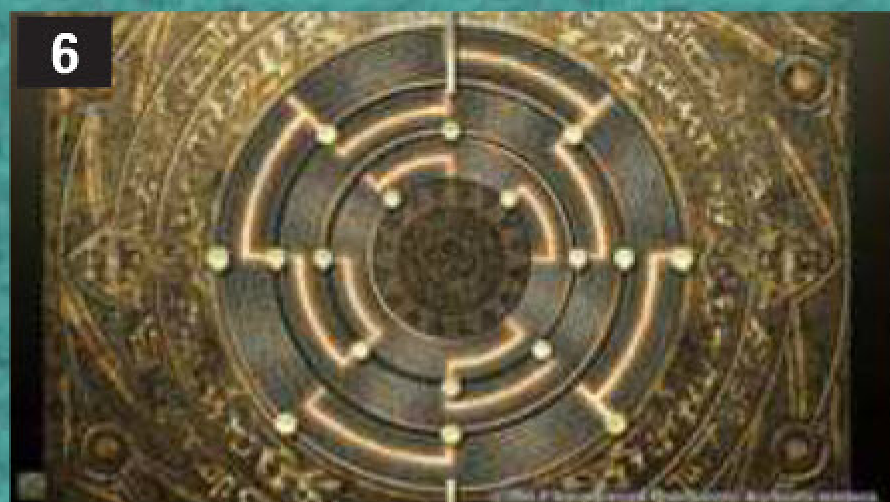
・如左图拼图，然后前往地图正上方的出口前（但出口关闭），之后利用拼图点继续拼图。



・如左图拼图，前往地图最左边的平台，这里有拼图点以及传送门，进入传送门内消灭里面的怪物，打通第三个机关。



・如上图拼图，前往地图正左内侧的平台，依然是拼图点以及传送门，进入传送门内消灭里面的怪物，打通第四个机关，出口大门打开。



・如左图拼图，返回之前关闭的出口，现在可以进入挑战BOSS了。

BOSS 黄金の巨兵 ブルアグ-ル

1.以下为该BOSS的各攻击对策：

・飞拳：两手飞出攻击，被击中的角色受到伤害之余还会被拉到BOSS旁边，两手之间的正前方是盲点。

・合掌攻击：向前方合掌，合掌瞬间发出紫色爆光，范围较大，威力超高，如果没把握Flash Guard的话就稳妥地防御吧，一般防御了也不会伤多少。

・两手下压：两手往地面下压，然后向周围爆发冲击波，范围很大，建议防御。



2．黄金の间的BOSS某程度说是3个BOSS中最简单的，玩家基本上可以靠近尽情攻击，主要留意合掌攻击和两手下压的攻击时机。至于飞拳，玩家只要站在其正前方不断攻击就可以无视了。

主线流程

1.击败三个房间的BOSS后，イリス・分歧点的传送点就会打开，这是进入传送点，选择“《中枢区画》に向かう”进入イリス・中枢区画。

2.注意入口背后有一个宝箱。之后是一条长长的楼梯，路上的怪经验都很高，没把握的玩家不妨在这里刷刷级，直上到石碑前准备BOSS战。

亚特鲁的冒险日记

成功击倒三个守护者，中枢区画的传送点打开了。

来到记录操作装置，发现正在操作装置的古鲁达。

古鲁达对神给予懒惰的人类试炼存在疑问，决定由他通过操作记录，揭开新时代的黑暗。

这时古鲁达将生命之书的所有内容都写进自己的身体内。吸收所有记录的他，变成巨大的形态，为了阻止世界之书的改写，必须在这里阻止他！



BOSS 因果の伪神 アカシァグリフ

1.BOSS有3排血，首先要破坏该BOSS脚下的3块宝石，3块宝石对应的弱点属性为：红→斩，黄→打，绿→射。因此队伍的角色组合最好是包含该三种属性。宝石全部破坏后就会剩下两排血。

2.以下是BOSS在3块宝石没全被破坏时的攻击对策：

飞刺：爆发绿光后向主控角色投掷大量的黑色尖刺，被命中的话就是多段伤害，由于飞刺有较强的追踪效果，回避似乎不比防御实际，另外发动Flash Guard也可以全部防御下来。绿色宝石破坏后就会停止使用。

剑斩：爆发红光后像主控角色用剑纵斩，红光出现时就要注意离开原来位置。红色宝石破坏后就会停止使用。

铁拳：爆发黄光后朝主控角色地面冒出铁拳，之后火球会向周围散发，不过命中率不高，黄光出现时离开原来位置即可。黄色宝石破坏后就会停止使用。

石刺：放出自主行动的大型石刺，石刺会不断追踪主控角色然后下压，石刺有HP，可以破坏。

3.破坏3个宝石后BOSS就会转换为攻击形态，以下为该状态下BOSS攻击对策：

・石刺：和之前一样，就不再描述了，另外破坏石刺貌似可以让BOSS提早进入第4步。

・连续落石：对着主控角色垂直落下无数石头，不断往外跑即可回避。

・光球：单手横扫飞出无数光球，依然推荐不断往外跑，无非等BOSS自己倒下而已。

4.每当BOSS攻击一轮之后就会倒下，这时就可以攻击它胸口的石头，期间头部会定时发射激光，不过防御实际很容易把握，不妨刻意发动Flash Guard然后给予会心伤害。重复3、4步直至磨光BOSS的HP即可。

亚特鲁的冒险日记

这是古鲁达给予人类的一场试炼……

在最后，看来我们成功跨过了这场考验。

正当我捡起太阳之假面时，空间出现巨大的震动，究竟发生什么事？

这时艾卢迪尔告诉我们赶快返回太阳神殿。

主线流程

1.击倒最终BOSS后，靠近调查地下金色的物体，得到太阳の假面。

2.步行离开イリス・中枢区画区域，在太阳神殿触发剧情。

塞尔塞塔的命运·继承的心意

亚特鲁的冒险日记

艾卢迪尔称由于古鲁达的操作，导致生命之书的记录参数矛盾。

如此下去将会以塞尔塞塔为中心产生巨大灾难。

如今要阻止灾难发生，惟一的方法就是破坏太阳之假面。

但是太阳之假面并不是那么简单就能破坏的，需要前往维斯希奥山，把面具投进其中的活火山内。

PS 此后流程将无法返回，为方便今后的奖杯收集，建议设新存档保存。

BOSS 虚ろなる亡影 グルーダ・ファントム

1.该BOSS其实很好对付，一般先防御等待他攻击，其攻击结束后我方再攻击即可。

2.半血后BOSS会发动必杀技，这时全程防御即可，不会造成多大损伤。

3.其放冲击波时是比较好发动Flash Guard的时机，知道等待他空中落地后、地面出现黑影时防御就刚刚好了。



主线流程

1.刚往外走就触发一次战斗，之后オジマ、カ-ナ、カン[illegible]

2.之后会在ヴェスヴィオ·火山区域一路清杂兵一路上山，期间需要用兽王の笼手来破坏阻碍前方的碎石。

3.上到山顶就会迎来最终BOSS战。

主线流程

1.消灭BOSS后调查右边的悬崖，选择“はい”，之后就可以观赏END剧情了。

亚特鲁的冒险日记

路上出现奇怪的影子袭击众人，似乎是生命之书的扭曲对世界干涉产生的现象，而且现象遍布了整个塞尔塞塔地区。

奥兹玛和卡娜为了保护艾卢迪尔而留在神殿。

路上雷奥、雷姆诺斯前来协助清除道路，连莉莎也带着龙神兵前来帮忙。

火山上出现一批如古鲁达一样的人影，看来这是他的执念所具现化的影子。

最后连杜廉和弗利妲也帮忙阻挡后路。

来到火山口，发现无数古鲁达的执念凝聚成一个幻影，我一定要粉碎他！



亚特鲁的冒险日记

总算将古鲁达的幻影消灭了，赶快把太阳之假面投进火山口。

当假面掉落火山口后，突然火山发生地震，我也因此掉了下去。

幸好莉莎乘坐龙神兵及时来到。

正当莉莎问我最后有没有接受艾卢迪尔的知惠时，我脑内回想起失去记忆的最后一部分。

那是艾卢迪尔和我的一段聊天，当时他给我取了一个名号，那就是——冒险家。



END

全分支任务攻略指南

以下是游戏中所有分支任务的完成方法，各分支任务岁流程自动出现，希望能够提供玩家们参考，注意一周目就能够获得全分支任务的奖杯哦。

边境都市キャスナン

ファバロスの乳取り（存在期限）

委托人： ム–チョ

报酬： 1000G

任务流程

1.在宿酒场与柜台的ム–チョ对话。

2.从北门离开キャスナン，在兽宴の平原的第二区域，左边的红旗标记会出现雌性的ファバロス（单角），缓步走到其背后并调查即可获得任务物品“ファバロスミルク”

3.返回キャスナン的宿酒场与ム–チョ对话完成任务。

ハニ-なポ-ション

委托人： 兵士ワレス

报酬： ビタ–なポ–ション×3

任务流程

1.与总督府右侧房间的ワレス对话，获得伤んだ骨×120。

2.前往交易所与ゴ–ルド スミス对话，用伤んだ骨×120交换丈夫な骨×12。

3.卖掉丈夫な骨×12，获得300G。

4.前往道具店，用300G购买ハニ–ポ–ショ×3。

5.返回与ワレス对话，交付ハニ–ポ–ショ×3。

铁矿石の买い取り（存在期限）

委托人： ゴ–ルド スミス

报酬： 5000G（最多6250）

任务流程

1.收集铁矿石×20，建议在兽宴の平原的铁矿上收集，顺便可以完成其他的分支任务。

2.收集完毕后返回交易所，找ゴ–ルド スミス选择“铁矿石×20を卖る”，期间NPC会出买入价，玩家选第二项可以跟NPC谈价，最多可以到6250G，若报价6250G继续讲价的话就会任务失败，确认卖出后完成任务。

平原の巨大熊

委托人： ルルカ

报酬： 2000G

任务流程

1.前往兽宴の平原第二区域的左下角即可见ラングリズ，将其击倒后即可完成。

2.注意ラングリズ攻击力较高，要准备好ポ–ション等回复药以备不时之需。

3.击倒后返回キャスナン的宿酒场，与揭示板旁边的ルルカ对话。



ちょうせんじょ-！（存在期限）

委托人： エヴァン＆ライル
报酬： 石炭×30

任务流程

1.与宿酒场外面的两个小孩NPC**エヴァン**或**ライル**对话。
2.寻找5个金矿石的所在地，分别位于：



・宿酒场1楼左边木箱上。



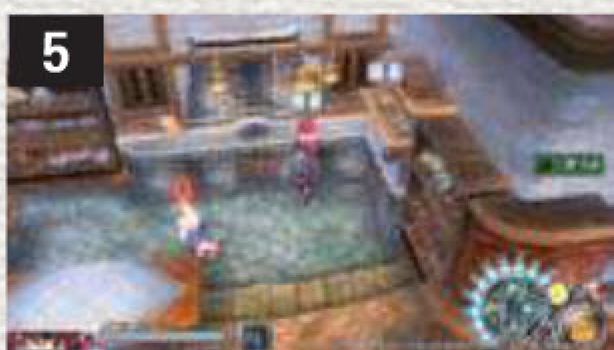
・宿酒场背后小巷的木箱上。



・总督府入口做左边的木箱上（其间会遇上グル-ダ，选项随便回答即可）。



・街道左下的马房内。



・从街道右下下去，左边第一个小屋（里面的NPC为**エイダ**），1楼厨房右边的架子上（遇到的选项也是随便选）。
3.回去与**エヴァン**或**ライル**对话。

急募、助っ人采掘员（存在期限）

委托人： ワグナ-矿山长
报酬： 视乎采集量而定，最多12000G

任务流程

1.前往街头左边的**キャスナン**矿山，与**ワグナ-**矿山长对话。
2.靠近矿堆按○键进行挖掘，挖掘出的金矿石可以在结束后兑换为金钱，一个1000G。只有金色的矿堆可以出金矿石，其他的矿结束后会归玩家所有。时间结束后任务完成。

醉いどれの介抱

委托人： ルシ-ル
报酬： 1000G

任务流程

1.与交易所（紫色建筑）旁边的女性NPC对话，选择“药を渡す”。
2.选择“『万能药』を渡す”，前提玩家要有万能药。没有的话可以在历史を识る者の里ダナン的橙色标记建筑找NPC调合。

究极の消臭素材

委托人： ム-チョ
报酬： 20000G，指定一名角色HP+300。

任务流程

1.与揭示板左边的**ム-チョ**对话。
2.收集**ロダの**叶一枚，可以在废都的**ル-の**住み处，找里面的开商店的圣兽用低级的植物素材交换。
3.收集完毕后返回找**ム-チョ**对话，选择“『**ロダの**叶』を渡す”即可。之后可以选择一名角色饮用该NPC用提供素材制作的饮料，饮用后该名角色最大HP+300，其中“自分……”的选项则代表**アドル**，其余则对应各自角色名称。

暗驱りの大蝙蝠

委托人： ルルカ
报酬： 25000G

任务流程

1.需要讨伐的怪物位于**キャスナン**矿山最深处，建议直接传送到之前矿山BOSS前的石碑。
2.玩家可以接该任务时等级已经不低了，而且这类非主线BOSS还会中冰冻，因此很好解决，这里就不详述打法了，消灭后返回揭示板与右边的**ルルカ**交差即可。

树上集落コモド

剑术稽古志愿（存在期限）

委托人： リンジ–
报酬： 2000G（胜利的话额外增加2000G）

任务流程

1.与集落最顶层的リンジ–对话。
2.操作アドル与デュレン战斗，不论胜负，结束后均完成任务。デュレン的攻击力很高，还好玩家可以使用EXTRA技，制作防御时机发动Flash Guard后以EXTRA技耗其大半血后就好收拾许多了，胜利后还可以获得一个铜奖杯。

みずみずしい食事

委托人： エシカ
报酬： 2500G

任务流程

1.收集みずみずしい叶×10，怪物“ボゾワ–ラ”有掉落，集落下面的野外就有一大堆。
2.收集完毕后与4楼的NPC对话，选择“『みずみずしい叶×10』を渡す”。

彷徨える猿帝

委托人： 世话役テレザ
报酬： 3000G

任务流程

1.前往集落东南方的红色旗帜目标，消灭野外怪物ゴルヴォンガ。ゴルヴォンガ的攻击力很高，期间召唤小怪帮忙，不过AI基本会帮助玩家解决小兵，玩家只要专心对付大怪，记得带足回复药就没有问题。

家出鸡の捕获

委托人： 祈祷师ピッピ
报酬： 金矿石×3

任务流程

1.与2楼小房间的NPC祈祷师ピッピ对话选择“依赖を受ける”。
2.之后要捕捉白鸡，鸡开始位于小屋外左边尽头，但由于是死胡同，无法走到背后，但靠近后会离开，之后前往最顶层再次看见，这时从右边慢慢绕道其背后调查即可捕获。
3.返回与祈祷师ピッピ对话交差即可完成任务，随后追加新任务“腕白雏の捕获”。

腕白雏の捕获

委托人： 祈祷师ピッピ
报酬： 金矿石×9

任务流程

1.与2楼小房间的NPC祈祷师ピッピ对话选择“依赖を受ける”。
2.之后要捕捉小鸡，鸡开始位于任务委托者的小屋和左边小屋的中间处，很难察觉，同样由于第一次出现在死胡同，靠近后会离开，之后在委托小屋右边的凳子底，靠近后同样离开，最后在4楼篝火底部（如下图），可以慢慢靠近然后调查即可捕获。
3.返回与祈祷师ピッピ对话交差即可完成任务。



新たな细工素材

委托人： 细工师ザイゼン
报酬： ライフリングⅡ，之后该工房可以制作的饰品种类增加。

任务流程

1.收集金刚壳×3，可以在アルゴン大河流域刷ホウルン获得。
2.与村落紫色建筑内的NPC细工师ザイゼン对话，选择“『金刚壳×3』を渡す”完成任务。

新たな细工素材·其の二

委托人： 细工师ザイゼン
报酬： ライフリングⅢ，之后该工房可以制作的饰品种类增加。

任务流程

1.收集怪魔の厚皮一个，该素材在迷宫“古の地下遗迹”的紫色触手怪グスポウン身上掉落，遗迹出口前就有一只，可以来回切换刷新。
2.与村落紫色建筑内的NPC细工师ザイゼン对话，选择“『魔の厚皮』を渡す”完成任务。

新たな细工素材・其の三

委托人： 细工师ザイゼン
报酬： ライフリングⅣ，之后该工房可以制作的饰品种类增加。

任务流程

1.收集盘古の骨一个，コロニア古战场的ポガロフ就有掉落，此外还有好几种怪物会掉落此素材，可能玩家接受该任务时就已经有了。
2.收集完毕后与村落紫色建筑内的NPC细工师ザイゼン对话，选择“『盘古の骨』を渡す”完成任务。

湖水の暴君蛙

委托人： 世话役テレザ
报酬： 15000G

任务流程

1.讨伐任务，该怪物在该村落东北方、晓の森・湖沼地带内的泷壶の洞窟内。（地图有红色旗帜标注）
2.该怪物为46级，攻击方式与カエルのお宿的BOSS岩窟大将 ゲロコ・ロイ差不多，建议给主控角色换上废都エルドゥ–ク内购买的新武器，之后打起来就会很轻松。
3.讨伐完毕后返回村落与揭示板旁的NPC世话役テレザ交差即可。

放浪鸡の捕获

委托人： 祈祷师ピッピ
报酬： 金矿石×18

任务流程

1.与2楼小房间的NPC祈祷师ピッピ对话，选择“依赖を受ける”。
2.这次是抓茶色鸡，与之前的捕获任务不同，这只鸡还会离开集落……第一次出现位于离开村落下面的平原位置（如下图），可以装备圣魔の首轮来避免其他野怪骚扰。建议之前存个档，这样失败的话就可以读档重新“捉鸡”，免得又要找大半天，捉到后会自动完成任务。



水上集落 セルレイ

临时店番の募集（存在期限）

委托人： レイ
报酬： 最佳为“店のオススメ商品セット（特上）”
ハニ–ポ–ショ×5
ビタ–なポ–ション×5
毒消し药×5
麻痹取り药×5
チトの实×3
ラパロの实×3
アリエダの实×3
金刚壳×2
超硬鳞×2
カエルエキス×2

任务流程

1.与村落花坛右边的商人NPCレイ对话。
2.留意NPC的提示“XXXの实がたくさん采れてる”，“XXXの实”会影响下面的最佳答案。只有获得最佳评价，才可以获得“特上”物品。
・木棉を劝める
・まけられない
・自腹を切って果实をオマケする（30G）
・大きな声で，元气よく客を呼び入む
・XXXの实を卖る
・XXXの实を值引きして卖る



干燥肌に润いを

委托人： ベニ–
报酬： 2500G

任务流程

1.收集透き通った粘液×10，透き通った粘液之前不少怪都掉落，只要玩家之前没有贩卖掉，目前手上肯定不止10个。如果不齐的话，推荐去村落右边的大河流域刷怪物ゲロッグ。
2.前往村落右下角与ベニ–对话，选择“『透き通った粘液×10』を渡す”，即可完成任务。

群がる漆黒

委托人：世话役ベルタ
报酬：3000G

任务流程

1.从暁之森・西部往北方走可以来到翡翠の洞窟，留意西部的怪物大多都很高攻击力。
2.洞穴里的怪物大多弱点是射属性，当前队伍中没有射属性角色，因此不要贪恋打杂兵。
3.目标怪物是一堆大蜘蛛“ヴェスビワ–ル”，虽然数量多，但实际比洞穴外的怪物要简单得多。
4.全清后返回村落，与揭示板旁边ベルタ对话即可完成任务。

ス-パ-な武器のテスト

委托人：シリュ–
报酬：フレイムソ–ド或ヘヴィガントレット

任务流程

1.与强化店内火炉前的NPCシリュ–对话。期间若选择“剑を选ぶ”则可以临时获得武器ス–パ–灼热ソ–ド（装备后持续燃烧异常状态）；若选择“拳具を选ぶ”则临时获得武器ウルトラ猛毒ナックル（装备后持续中毒异常状态）。
2.之前选“剑を选”的以アドル为主控角色，若“拳具を选ぶ”则选デュレン作为主控角色，装备上相应获得的武器后，消灭5只大野猪ランゴア。建议往下面大河流域前往右边的暁の森・西部，在该场景最右上的区域交界处有一只ランゴア，方便玩家在交界来回刷新，如下图。另外其中ス–パ–灼热ソ–ド的燃烧效果非常凶猛，建议玩家装备绯鳞の护符来免疫燃烧状态。



3.刷够数目后会有画面提示，之后回去找シリュ–交差即可。之前选择“剑を选ぶ”的玩家可以获得武器フレイムソ–ド；“拳具を选ぶ”的玩家则获得武器ヘヴィガントレット。
4.完成该任务后，揭示板会更新任务“ミラクルな武器のテスト”。

ミラクルな武器のテスト

委托人：シリュ–
报酬：スパイダ–エッジ或ライドニングスピア

任务流程

1.需要先完成“ス–パ–な武器のテスト”。与强化店内火炉前的NPCシリュ–对话。若选择“ナイフを选ぶ”则可以临时获得武器ミラクル粘着ナイフ（装备后持续加重）；若选择“枪を选ぶ”则可以获得临时武器デンジャラス稻妻スピア（装备后持续麻痹）。
2.之前选“ナイフを选ぶ”的以カ–ナ为主控角色，若“枪を选ぶ”则选オジマ作为主控角色，装备上相应获得的武器后，消灭5只龙怪クロックルス。和之前的测试武器任务一样，由于这些武器都附加异常状态，装备相应的预防状态的护符即可避免。クロックル在村庄右边的大河流域有一只，建议以此来回刷。
3.刷够数目后会有画面提示，之后回去找シリュ–交差即可。之前选择“ナイフを选ぶ”的玩家可以获得武器スパイダ–エッジ；“枪を选ぶ”的玩家则获得武器ライドニングスピア。

ハイパ-な武器のテスト

委托人：シリュ–
报酬：ハイパ–ブレイカ–或クリュエルアクス

任务流程

1.需要先完成“ミラクルな武器のテスト”。与强化店内火炉前的NPCシリュ–对话。若选择“ハンマ–を选ぶ”则可以临时获得武器ハイパ–歼灭ハンマ–（装备后会心+30，但防御–100）；若选择“ハルバ–ドを选ぶ”则可以获得临时武器ワンダフル冷酷アクス（装备后持续冻结）。
2.之前选“ハンマ–を选ぶ的以カンリリカ为主控角色，若“ハルバ–ドを选ぶ”则以フリ–ダ作为主控角色，装备上相应获得的武器后，消灭5只マドグラ・スレフ，マドグラ・スレフ推荐在灰の森・外れ左边的区域刷。注意若选择“ハルバ–ドを选”，一定要给フリ–ダ装备苍鳞の护符，否则会长期处于冻结状态而无法行动……
4.刷够数目后会有画面提示，之后回去找シリュ–交差即可。之前选择“ハンマ–を选ぶ”的玩家可以获得武器ハイパ–ブレイカ–；“ハルバ–ドを选ぶ”的玩家则获得武器クリュエルアクス。建议选择后者，因为该武器的冻结效果在后面的流程中可以起到许多帮助。



群がる鲜红

委托人： 世话役ベルタ
报酬： 15000

任务流程

1.讨伐任务，目标怪物的位置与之前的任务“群がる漆黑”一样，在晓之森西部的翡翠の洞窟，怪物也是蜘蛛群，只是黑色变成红色。
2.建议给主控角色装备飞燕の护符，可以免疫这些怪的加重异常攻击。
3.讨伐完毕后返回村落，与揭示板旁边ベルタ对话即可完成任务。

えがおのプレゼント

委托人： リルチェ
报酬： 根据选项获得下列其中的装饰：
マ–ルの花装饰り（选择“『マ–ルの花×3』を渡る”）
ユペルの装饰り（选择“『ユペルの花×3』を渡る”）
リブラの花装饰り（选择“『リブラの花×3』を渡る”）
セルセタの花装饰り（选择“『セルセタの花×3』を渡る”）
上面的四种装饰各1（选择“『上记4种の花×3』を渡る”）

任务流程

1.与村庄上方的小孩NPCリルチェ对话。
2.根据选项给予该NPC其中一种花类素材3个（详细选项见该任务的报酬一栏）。其实该任务就是制作装饰品，其中最后的选项是制作之前选项的全部4个装饰，当然也需要上面的全部素材（也是为了方便全道具奖杯的收集）。获得装饰后便完成任务。

传说の武器

委托人： シリュ–
报酬： 根据选项获得下列其中一组武器与防具：
・王剑アイアス、圣铠ヴィクト–ル（选择“アドルの武器を造ってもらう”）
・业拳バルドル、圣铠ヴィクト–ル（选择“デュレンの武器を造ってもらう”）
・光刃ヴェヌス、圣铠ヴィクトリア（选择“カ–ナの武器を造ってもらう”）
・霸枪ユピテル、圣铠ヴィクト–ル（选择“オジマの武器を造ってもらう”）
・神槌ガイア、圣铠ヴィクトリア（选择“カンリリカの武器を造ってもらう”）
・冥斧エキドナ、圣铠ヴィクトリア（选择“フリ–ダの武器を造ってもらう”）

任务流程

1.与强化店内火炉前的シリュ–对话。
2.收集太阳石，该任务刚出现时玩家就已经可以获得两个，其中一个位于コロニア魔法具研究所的银色宝箱中；另外一个位于晓之森・东部，主线流程中“カエルのお宿”的PS部分已经说明。最后一个位于最终迷宫记录世界イリス・黄金の间的宝箱中。
3.收集完毕后返回与シリュ–对话，选择“『太阳石』を渡す”。之后便可以获得其中一名角色的传说武器（可根据名称选择对应的使用角色，详细选项见该任务的报酬一栏），随后还有对应该名角色性别的传说防具。注意若选择アドル的武器，获得时可以为武器改名。
4.之后玩家若还有太阳石，可以找シリュ–继续制作其他角色的传说武器，且之后玩家可以选择获得传说防具的可用性别。

睿智都市ハイランド

魔法具の　放

委托人： ピレモン
报酬： 开放ハイランド的ピレモン工房，可以对魔法具进行开放。

任务流程

1.与强化店（地图的橙色建筑）内的老人NPCピレモン对话。
2.分别给予一个エメラルド和パ–ズ（之前的宝箱中应该捡到不少），老人会为玩家的魔法具“小人の腕轮”开放能力，变成“小人の腕轮Ⅱ”，以后即使缩小能力也不会下降了。另外以后可以在这里为魔法具开放能力了。

银の买い取り

委托人： ウ–ナ
报酬： 10000G与ハニ–ポ–ション、ピタ–ポ–ション、すべすべファ–、暴兽の爪、クチバシハンマ–其中之一。

任务流程

1.收集银块×3，银块可以在水上集落セルレイ的强化店（地图橙色建筑）中，利用银矿石以及石炭来炼成。
2.炼成银块×3后，返回ハイランド与物品商店（地图的绿色建筑）的NPC对话，选择“『银块×3』を卖る”后会确认是否10000G卖出，这时选择第二项会增加报酬，最好的追加报酬是クチバシハンマ–，注意之后如果再选第二项就会失败。

迷える守护者

委托人： マリアーナ

报酬： 5000G

任务流程

1.与礼拜堂的女性NPCマリアーナ对话。

2.前往雷雨の圣域，消灭5个ルザスレイブ，很好解决。

3.返回礼拜堂与マリアーナ对话即可完成任务。

埋まらないサイン账

委托人： エタン

报酬： セルセタの花×2

任务流程

1.与村庄右边房间2楼的小孩NPCエタン对话。

2.寻找名称开头为“ヴォ”、“キ”、“モ”的NPC对话，以下为该三个NPC的具体位置：



·ヴォンジーン：位于边境都市キャスナン，广场右边的道具店内的顾客NPC。



·キセラ：位于历史を识る者の里ダナン，中间楼梯的广场上。



·モモチャ：位于水上集落セルレイ，揭示板右边的小萝莉（就是和她对话可以回复SP和EXTRA槽的那个）。

3.全部对话完毕后，返回与エタン对话，完成任务。

冥界よりの呼び声

委托人： コーデリア

报酬： 25000G

任务流程

1.与城镇下方入口楼梯旁的NPCコーデリア对话。

2.前往古の地下遗迹，最好从出口的传送石碑进入，因为目标怪物就在遗迹出口前。消灭目标的一堆哥布林怪コンプレッラ，其中还有它们的头コンプラゴフ，HP比较厚。

3.全清后返回与コーデリア对话交差即可。

历史を识る者の里ダナン

とある秘药の材料调达

委托人： ヤミー

报酬： 命の灵药×3、力の灵药×3、守の灵药×3

任务流程

1.与地图橙色建筑内的NPCヤミー对话。

2.收集下列素材各一：ユペルの花、リプラの花、ラパロの实、アリエダの实、毒袋、カエルエキス、强酸辛苦液、不净の粘菌。部分素材获得途径不惟一，大部分都可以考打怪捡取，以下是采用低级素材交换方法：

·ユペルの花、リプラの花：与水上集落セルレイ的道具商人用マールの花递级交换。

·ラパロの实、アリエダの：与水上集落セルレイ的道具商人用チトの实递级交换。

·毒袋：与树上集落コモド的道具商人用丈夫の皮交换。

·カエルエキス：与水上集落セルレイ的道具商人用透き通った粘液交换。

·强酸辛苦液、不净の粘菌：与历史を识る者の里ダナン的道具商人用透き通った粘液交换。

3.集齐后返回与ヤミー对话，选择“秘药の素材を渡す”。完成任务。

幸运の御守り

委托人： ミクリ

报酬： エニグマトーチ×20

任务流程

1.该任务需要玩家身上有装饰品银の斧，银の斧在之前迷宫“圣兽の住み处中”的宝箱中获得。也可以在树上集落コモド中找地图紫色屋子的NPC用素材制造。

2.与村长中间楼梯处的NPCミクリ对话，选择“幸运のアクセサリを渡す”，然后选择“银の斧を见せる”，在选择“银の斧を见せる”。

暗咲きの妖花

委托人：司书グレタ
报酬：10000G

任务流程

1.讨伐目标怪物就在地下树林带，数量虽多，但HP却不多，一个EXTRA技足以全部秒杀。
2.返回ダナン与紫色建筑的NPC司书グレタ交差即可。

ラビットの捜索

委托人：探险家ピジョン
报酬：25000G

任务流程

1.与道具商店内的NPC探险家ピジョン对话。
2.之后就要寻找NPC探险家ラビット，这里要寻找两次，第一次位于灰の森・外れ的カエルのお宿（见下图），用传送石碑直接前往即可快速到达。



3.第二次则位于灰の森・野营地区域，可以传送到孢子の森的石碑处过去（见下图），遇到后会自动触发剧情并完成任务。



缚られた怨念

委托人：シドー
报酬：20000G、圣骑士の勾玉

任务流程

1.与紫色标注建筑内2楼的NPCシドー对话。选择“依頼を受ける”，获得饰品“血涂れの勾玉”。
2.前往灰の森・瘴气の道，见下图的角色具体位置，在该处尽头会有一个黑色的球体，就是任务所需要吸引的灵魂。



3.给主控角色装备上血涂れの勾玉，这时灵魂就会慢慢跟着主控角色，这时前往灰の森的左上方（地图已用红色旗帜标注），吸引到该处的黑色的铜像旁边。路上不妨装备圣魔の首轮，可以避免野怪骚扰。
4.灵魂进入铜像后就会变成55级的怪物ヴァンダローパ，注意该怪的攻击力十分高，不要太轻敌。
5.消灭后返回与シドー对话完成任务，同时手中的血涂れの勾玉会变成圣骑士の勾玉。

通关奖励

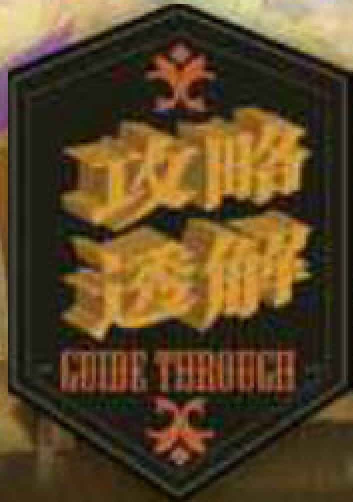
・通关后玩家可以继承一周目除魔法具外所有的状态开始二周目。
・二周目可以通过记忆选项进行BOSS的时间挑战赛（タイムアタック）。



本作的画面表现，作为PSV游戏只能说是一般般，但论游戏的流程长度，战斗系统的爽快度、收集要素以及高难度模式下的挑战性，每一样都让人十分满意，不愧是“伊苏”25周年纪念作，诚意向系列FANS以及喜欢A・RPG的玩家们推荐。

文 铭风 美编 sienna





PSP	RPG	角色扮演
启魂者		
ソールトリガー		
Image Epoch	日版	2012年10月4日
1人	6279日元	无对应周边

本作的舞台是以光之民的“魂之力（SOL）”为基础构筑而生的神都。魂之力是光之民才拥有的生命能量，而掌握国家、信奉神的神机教会则从光之民体内抽取这股能量，用于军事等目的。主角一行则是在这个背景下诞生而出的反抗组织“启魂者（SOL trigger）”，为了将光之民从像家畜一样的生活中解救出来，用各种行动来对抗教会。下面就为各位带来游戏的攻略要点。

系统简介

菜单介绍

Item	查看和使用道具
Skill	查看和使用角色技能，一般治疗之类的
Equip	更换装备
Status	查看角色状态
Word	世界观辞典，各种名词在里面都可以看到详细介绍
Party	更换队伍配置，前四名为出战成员
System	系统设置

战斗菜单

ATTACK	攻击
SKILL	使用技能
ITEM	使用道具
GUARD	防御
ESCAPE	逃跑

武具的获得

随着游戏的进行，可以在技术开发部的チナミ那里购买到道具和武器防具。不过新的武器防具是不会随剧情出现的，需要玩家将迷宫中或干掉BOSS后得到的稀有矿石带回来卖给她，她就会制造出更为强大的武器。此外在迷宫的宝箱内和干掉敌人后还能够获得一些矿石，将这些矿石卖掉后会提升商店的矿石等级，从而让更强的防具出现。



技能的习得

角色的技能被绑定在武器和防具上，更换装备的时候可以在右下看到。装备了相应

的武器和防具后并不能使用其附带的技能，还需要领悟。而领悟的方法十分简单，进行一次普通攻击或是发动一次技能即可。而防具上的辅助技能则需要一定几率才能领悟，不过几率也是十分高的，一般一场战斗中都能够领悟到。

此外技能还有等级的设定，发动技能后按R可蓄力，虽然消耗的SOL更多但是威力也更大，同时也会累计技能的使用等级。随着等级的提高，可以蓄力的档次也越高，达到6级后还能够按R发动终极效果。除了效果大幅度提高外，一些单体攻击也会变成全体攻击。当然，消耗也很厉害，还是要看角色的SOL量力而行。



存档点

冒险过程中看到的绿色水晶就是存档点，在地图上会以绿点标注。调查存档点后就可进行存档和读档操作，同时也能够回到基地进行补给，回复所有的HP和SOL值。此外在调查了某地点的存档点后，从基地出门后就可以直接传送到此存档点继续冒险。

SOL TANK

SOL TANK也是基地内的一个设施。迷宫内除了能得到各种武具素材外，还有不少蕴含能量的道具，这些道具能够在SOL TANK内兑换成SOL能量，从而补给给各位出战角色。这个系统的主要作用在于，补充的SOL能量是能够突破角色的最大SOL上限的，所以在BOSS战前回基地补给一下，能够让玩家在BOSS战中更多地施放技能，不用太顾及能量的消耗。



流程攻略

正典 ファレル篇

 序章 

在启魂者和教会对抗了很长时间后，启魂者终于采取了突破性的行动，将空中飞艇成功爆破。广场上人头攒动，执政官正在对这次飞艇爆破事件的实施者，也就是反叛组织“启魂者”的成员进行审判。同时大放厥词让群众继续信仰现在的统治者光之教会。而这个时候启魂者的其他成员兵分两路展开营救活动，他们找到了连接电源的设施，开始注入自己的SOL能量。霎时间灯柱接连爆炸，广场一片漆黑，被捕的几位成员也趁机逃了出来。

接着主角ファレル一行开始和另一个小队汇合，他们从教会的无线通信中得知启魂者的领袖ワイル已经被教会的执行官イシュトバーン干掉的事实，同时教会的士兵也开始进入旧市街进行围剿行动。这个时候遇到杂兵会触发战斗，同时进行战斗的教学，介绍几项指令的作用，分别攻击一次和使用一次技能即可。

而在另一个小队的行动中，现任的负责人ドネイ得知首领逝世的消息后有点动摇，首领ワイル让自己的SOL暴走后，才能顺利对飞空艇进行爆破（类似于自爆）。接着视

角又转到了ファレル一行，在破坏路灯引开敌人注意力后，两个小队顺利汇合。正当众人准备脱出之际，教会的**イシュトバーン**登场。为了让大家顺利逃跑，**ドネイ**站出来抵挡对方。战斗中实力相差悬殊，几个回合后就会触发剧情。**ドネイ**使用了所有的SOL能量，抱住**イシュトバーン**开始了自爆……



第一章 PRIDE

众人终于逃回基地，在会议厅，**ヴァルター**向大家公布了首领去世的消息，同时希望主角**ファレル**能够带着首领授予的袖章，继承启魂者的意志。**ファレル**会被寄予厚望，是因为首领坚信他拥有黄金SOL，对此**グスタフ**颇有不满，但是现阶段也只能按照领袖的意志继续计划了。之前将教会的飞艇击落只是计划的第一步，虽然我方也损失惨重，但是能够破坏教会的空中眼线也算值得。接着众人将继续计划的第二步，进入街道南侧的监狱，将囚禁其中的诸多光之民解救出来。



确认目的后回房间休息，途中会被技术开发部的**チナミ**叫住，只要收集到合适的材料，她便能为大家制造出强力的武器和防具。在下方和**シリル**一起参观了回复池，能够在里面让战斗不能的同伴复活。回到房间就寝后，**ファレル**在梦中听到了领袖**ワイル**的教诲，他认为**ファレル**的SOL异常强力，同时那也可能是只存在于传说中的黄金SOL。黄金SOL能够为光之民带来安定和调和，这也是首领愿意将未来托付给**ファレル**的原因。醒来后出门召集同伴，这里系统会教授编成队伍的方法，确定出战队伍后就可出门开始作战。

来到作战地点找内应汇合，但是在门前却发现内应被打倒了，同时大门紧闭。不过可以利用SOL来强制开门，需要选择消耗SOL的角色。以后的冒险中也会有许多机关需要消耗SOL来启动。接着的战斗中会教授技能的领悟系统，装备新武器后攻击或者做其他动作后就会领悟新的技能。迷宫途中有许多分支可获得宝箱，同时正确的路线基本上都要用SOL开门。

众人来到监狱内部，却发现找不到预定的援救目标，甚至看不到任何一个光之民的影子。这个时候发生了爆炸，原来敌人料到**ファレル**等人的行动，派出了强大的机器卫兵。战斗对于没有刻意练级的我方来说还是比较有难度的。主要因为对方的攻击力很高，同时发动多段技能攻击的话能够秒杀我方任意一人。不要吝啬技能，如果减员的话赶紧用复活药（快気の粉）来撑更多的回合，争取在全灭前获得胜利。



本章获得道具	
保护区 第壹区画	500CT、回复药
保护区 第贰区画	快気の粉、500CT、ソールリカバリー
中央制御栋	苍矿サフィルス、フレアライトの块

第二章 ENVY

前往作战室的途中会被**チナミ**叫住，此时将之前获得稀有素材出售后就可以购买新的武器了。在作战室，众人为这次作战没能成功失望不已，同时也感觉有情报泄露的可



能，不过现在并非互相猜测的时候。接着回顾原定的计划，第三步是进入教会的兵器开发工厂进行破坏，阻止教会战斗力继续增强。而最后的第四步就是集合启魂者的所有力量讨伐教会，并打倒“神”。然而这些步骤却因为第二步的失败，没能增加己方战斗力而无法进行。这个时候ヴァルタ—建议大家前往精制区，因为教会必定将光之民作为能量的来源来抽取SOL能量，所以将众人转移到那里的可能性比较大，从现状看来去那里搜索一下也是最适合的作战方向。

出门后ファレル被ヴァルタ—叫住，他带主角去了楼下的SOL TANK装置，这里可以将得到的拥有SOL能量的物品分解并获得SOL能量，然而补充给各位作战角色。接着和シリル对话会发生对话剧情，完毕后便可出击。进入精致区内部的大房间，发现要启动两边的开关后才能继续前进。回来后触发战斗，可从杂兵那里拾取到钥匙卡，用它就可以开启两边门的机关了。在右边通路下方可获得钥匙卡2，最后开启两边的机关后方可从中间前进。

此时记得回总部回复一下后再进入内部。在这里遭遇看守フラン，她是教会的干部，半人半机械，不过战斗到一半她就接到命令离开了。继续前进后众人发现了正在吸取光之民能量的机械，教会这种行为实在叫人愤怒，破坏机械救出众人可谓义不容辞。战斗中机械会倒数4回合，倒数结束后会发动吸血攻击。当然这对我方战术上并没有什么影响，直接攻击就可，注意不要消耗太多的SOL。造成一定伤害后它两边的盾牌就会脱落，这个时候赶紧用最强的技能招呼吧。因为此时攻击被BOSS反击的话，全体会受到50点以上的伤害，所以要速战速决。胜利后成功救出了被囚禁的光之民，但让人意外的是他们都是克隆人……



本章获得道具	
精制区入り口	完全回复药、500CT、金绿石
コントロ—ルル—ム	星矿スタ—ライト、エネルギ—コア

第三章 WRATH

在基地，ファレル和ソフィ发生对话剧情后来到作战室，军师ノイ登场，他为大家带来了情报：原本要寻找的光之民都在矿场。教会为了提升克隆技术而需要大量的能量，而矿场的矿石中则蕴藏着他们所需要的能量。为了开采矿石，教会制造出巨大的采掘用机器人，而推动机器人行动的则是光之民的能量。

提升一下装备后就开始下一步的行动。进入矿场后正面的道路被巨石挡住，在地图右上触发剧情，得知SOL能量低的人都被派在这里干体力活，得到协助后就可以炸开正面的巨石了。内部几层有不少宝箱，内含武器和矿石，最好全部获得。来到最下层终于见到了巨型的挖掘机器，战斗形势十分严峻，对方会施展全体攻击，依旧要注意回复。胜利后イシュトバ—ン登场，一边宣扬着教会的理想一边准备将众人铲除。ファレル等人的力量在他面前似乎不值一提，这个时候被救出的光之民奋起用自爆困住了他。虽然心有不甘，但是主角一行还是优先逃离了这里。计划在继续推进，牺牲的光之民的觉悟也将由ファレル来继承。



本章获得道具	
采掘场：第壹矿区	回复药、ダ–クネスリリ–ス、ハ–ドライトの石块、ソフトライトの石块、ソ–ルリカバリ–、贤者の石
采掘场：第贰矿区	スリ–プリリ–ス、ヒ–ルライトの石块、蔷薇辉石リング、中级回复药、董青石
采掘场：最深部	圭孔雀石、高纯度フレアライト

第四章 SLOTH

由于近几次作战都没有成功补充到战力，所以计划的第三步需要慎重考虑才能进行。在军师ノイ到来前队伍暂时解散，グスタフ来找ファレル谈心，交谈间发生了巨响，是从新市街地传来的。这个时候ヴァルタ–告诉大家，新市街地受到了攻击，军师ノイ还在那里，要赶紧去救助。

在新市街地发现了大量的敌人，保护市街的机神兵也被打倒。前进后发现ノイ家里似乎就是这次袭击的目标，但是为此竟然连市街的人也牺牲……在倒下的光之民那里获得了ノイ的书信，原来他在敌人内部收集情报的过程中，随着接触的深入，也逐渐开始用己方的情报来进行交换，等发现罪孽时已经为时已晚，为此向主角们谢罪。但是ノイ对组织来说还是必要的，同时为了从ノイ那里得知真实情况，众人决定继续前进。在街道上见到了正带着孩子逃走的フラン，由于在救助民众上大家的立场一致，所以暂时休战。最后抵达目标地点，在干掉三个机神特务后成功救下身负重伤的ノイ，并将其带回去救治。此时在教会内部，イシュトバ–ン质问研究所的长官リトラ–为何任务会让无辜群众受伤，リトラ–也顺势将一切责任推到了ノイ的身上……



本章获得道具	
新市街地 第壹区画	マジカライトの石块
新市街地 第贰区画	辉石ジルコン、月长石、ハ–ドライトの石块、ソフトライトの石块

第五章 GREED

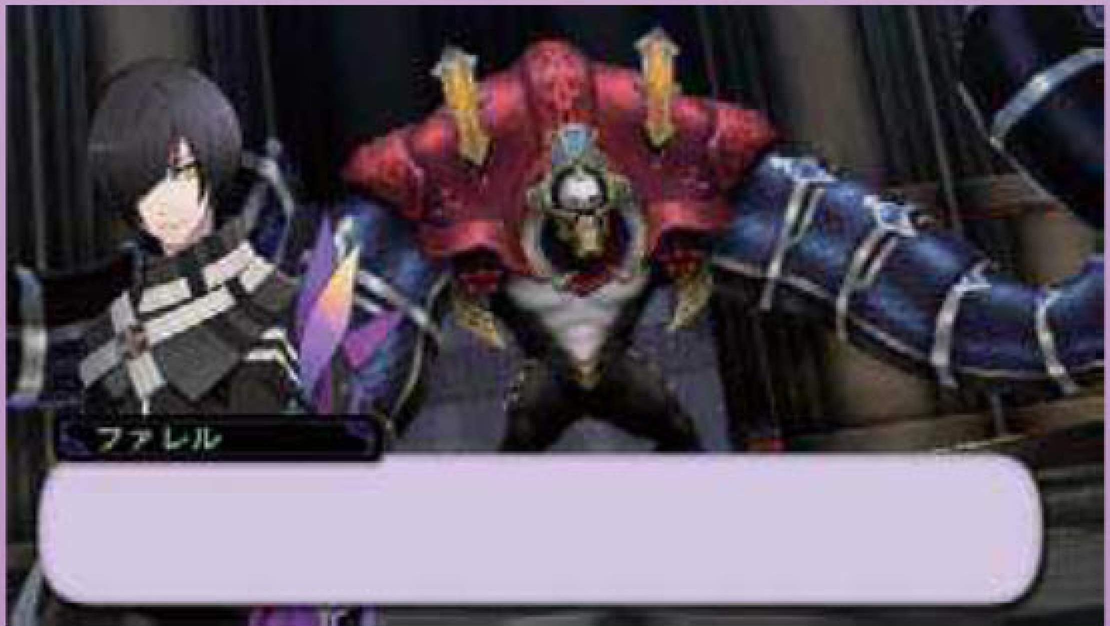
ノイ虽然脱离了危险，但是还是呈昏迷状态。没有ノイ的情报，当然也不可能继续进行第三步的作战计划，这个时候ファレル只能命令大家先行休息。来到居住区，和エマ对话选择“样子を见に行く”、“气にしない”就可触发对话剧情。交谈中エマ对于ファレル的不自信而感到十分生气，作为领袖应该秉承信念带领大家战斗到最后。接着ファレル在会议室被ヴァルタ–教育了一番后出门，和ソフィ对话一起去购物。和三个头顶感叹号的商人对话完毕后陪ソフィ去喷泉边坐了一会。ソフィ告诉ファレル她小时候和姐姐在这里被捉，同时也被首领救助的事情，当时姐姐并没有成功逃出来……所以她必须要击溃教会。接着主角又遇到了フラン，由于之前街道的救助事件，他相信フラン内心也是希望以和平为主的，为此就双方的立场进行一番交谈……



回到基地，会有选项：“エマ”、“ソフィ”和“…（フラン）”，这三个选项分别会决定之后剧情中的女主角是谁，直接影响到结局。除了剧情外其他方面没什么影响，根据喜好选择就可。一番恶梦惊醒后ファレル来到展望台，在和同伴的一番交谈后深切地明白了自己所承担的责任。

第二天ノイ醒来了，振作起来的ファレル召开了新的作战会议。会议中确认将进行第三步战略，入侵神机兵开发局中央工场。然后由ノイ向大家说明，第一区域为机械兵工场，第二区域为克隆人制造所。而这次作战的目标则是工场的负责人リトラ–，虽然是个文官但是操控着工场的一切，想要让工场机能彻底瘫痪就必须除掉她。她的所在地推测为第二区域最内部的制御室，那里掌管着所有装置。这次作战成功的话就能够切断机械兵和克隆人的生产，让教会陷入大混乱之中。

突入神机兵开发局中央工场后会发现道路被巨大铁块挡住了。之后搜索的过程中会遇到剧情敌人古钢机イル–ド，战斗中会有一个倒数，结束后它会发动全体攻击并降低我方攻击力，倒数前记得加满血。成功干掉后通信就会恢复，ノイ推测干掉三台分布在这里的古钢机イル–ド的话，也就能解锁这里制御装置的权限，从而移走挡路的铁块。成功开通道路后，从开启的通路前进会发现传送装置，利用这个装置就能够进入工场的最内部。然而进入前守护者魄神机アルナイル登场，他的普通撞击为全体效果。此外还会用章鱼般的双臂抽打队伍两边的角色，伤害很高并附带麻痹效果。打到一定程度后它的左臂会断掉，这个时候抽击的威力就会大减。但是最后它会吸一次血并让左臂重新生长出来，不过已经是强弩之末，几个必杀技就能解决掉它了。



在最内部，要先进入上方的传送，开启其他传送的机关。然后回到门口进入左边传送，这里最后的机关能够开启大门。而门口右边的传送进入后可获得几个道具，最后从正面大门进入内部。这里有个防御很高的杂兵，要将其他杂兵都干掉才会解除防御。另外需要注意的是，在最后的门前记录一下后，最好确保这里的材料都已获得，因为本章过后是不能再回来的。

在内部遇到了リトラ–，但是她进入了内部的传送门，并留下裂神机ポラリス来阻挡众人。BOSS的普通招式为四连击，随机目标。而攻击到一半时它会开启身后的巨炮，并瞄准一人，下一回合便会蓄力，这个时候被瞄准的角色务必选GUARD进行防御，因为BOSS再次行动时就会发射强力波动攻击了，注意好这个技能胜利就不在话下。之后エマ追了过去，但是却遭到了敌人的埋伏。危机时刻ファレル挺身而出为她挡下了攻击……



本章获得道具	
マキナ生产第壹区画	高级回复药、孔雀石、圣石ロッククリスタル
マキナ生产第贰区画	快气の秘药、ヒ–ルライトの结晶、ハ–ドライトの结晶、SG特殊型エリス、SS特殊型ハイドラ
研究区画	高级回复药、完全回复药、ミックスリリ–ス、ソ–ルリカバリ–、SC特殊型クレオメ、カノン[ヘツツア–]

第六章 GLUTTONY

在ファレル昏迷的时候，ヴァルタ–又回忆起了首领临终前曾对他说过自己的日记里记录着一切。来到地下三阶ワイル的房间，日记就放在桌子上。那里记述着教会获得了禁断之力，也就是イシュトバ–ン的武器。明明不是光之民却能够使用SOL能量，说明这个大剑毫无疑问就是混沌SOL的产物。因此我方要获得胜利，只有依靠传说中

的黄金SOL这一个途径。接着来到隔壁ドネイ的房间找到第二部分的日记，里面提到黄金SOL在古代是使用“最后的约定”这个秘法战斗的一对男女的称呼。最后回到二楼在ヴァルタ–房间和作战室内找到了日记的剩余部分，残存的ワイル的信息说到，自己所制定的战术必定会在成功和失败间反复，但这也是为了让产生黄金SOL的必要条件，也就是大家之间的羁绊加深所必须的。而最后他也相信，ファレル能够克服这些困难，最终将信赖和羁绊都掌握在手中。而这一切的事实都拜托给ヴァルタ–了，并希望ヴァルタ–幸福的生活下去。ヴァルタ–看到这里不禁泪流满面。



ファレル在昏迷中也听到了领袖ワイル的呼唤，交谈中在得知ファレル有エマ陪伴后ワイル微笑着离开了。此时ファレル也醒了过来，和ヴァルタ–汇合。根据ワイル残留的信息，ヴァルタ–询问ファレル是否有值得信赖的女性存在，ファレル当然毫不犹豫地回答了是。这个时候传来了教会正在行动的情报，在广播中得知教会的空母已经修复完毕，同时机体上还配备了最新锐的机神兵。不过我方的几次行动是确实成功了的，所以不可能有大量的机神兵产出。由此看来教会此次播放的广播用虚假的情报来安定民心。见此ファレル决定下一步的计划就是突入空母，既然教会将一切压在空母上面，那我方也必须针锋相对。

众人从格纳库的非常口突入，地图上黄色的标记是被挡住的通路。绕到地图左上可找到开门的机关，来到上层后先取得右边的宝箱再向下就可进入动力炉。在这里遇到了フラン，原来教会早就料到众人会出现，而她则遵照指示在这里排除众人。由于双方在立场上实在相差太多，所以只有战斗才是解决问题的惟一途径。和フラン的战斗中她依旧会提升自己的速度和攻击力，对方的两招普通攻击十分强力，基本上能扣除320以上的HP并减速。后期还会释放多连击的类似浮游炮的攻击，回复压力很大，不注意的话减员是转眼间的事，如果防御压力实在过大就多买点回复药带上吧。胜利后フラン逃走，而众人则顺势将中枢装置破坏。

拿好这里的宝箱后向着フラン逃跑的地方追了进去。在甲板上，フラン准备引爆自己的SOL来和启魂者同归于尽。这时ファレル上前进行开导，他从之前フラン救助村民的行为中看出了她善良的本质，并相信她也对教会的做法存有疑问，他们的做法并没有给孩子们一个美好的明天。不过为时已晚，フラン只为遵从教会的命令而行动。这个飞船也只是个陷阱，此时教会的大军已经将据点破坏。最后フラン自爆时，希望ファレル能够真的创造出适合孩子们的美好明天。在爆炸声中，フラン启动了传送装置保护ファレル一行，但是启魂者的据点已经被完全破坏。



本章获得道具	
空母系留ドッグ	ソフトライト结晶
マキナ格纳库	ヒ–ルライトの结晶、燃红石フレアライト、SP特殊型アッシュ
机关区第壹通路	マジカライトの结晶、幸运のネックレス
动力炉	矿王ロ–ドクロサイト、フレアライト结晶、贤者の结晶石

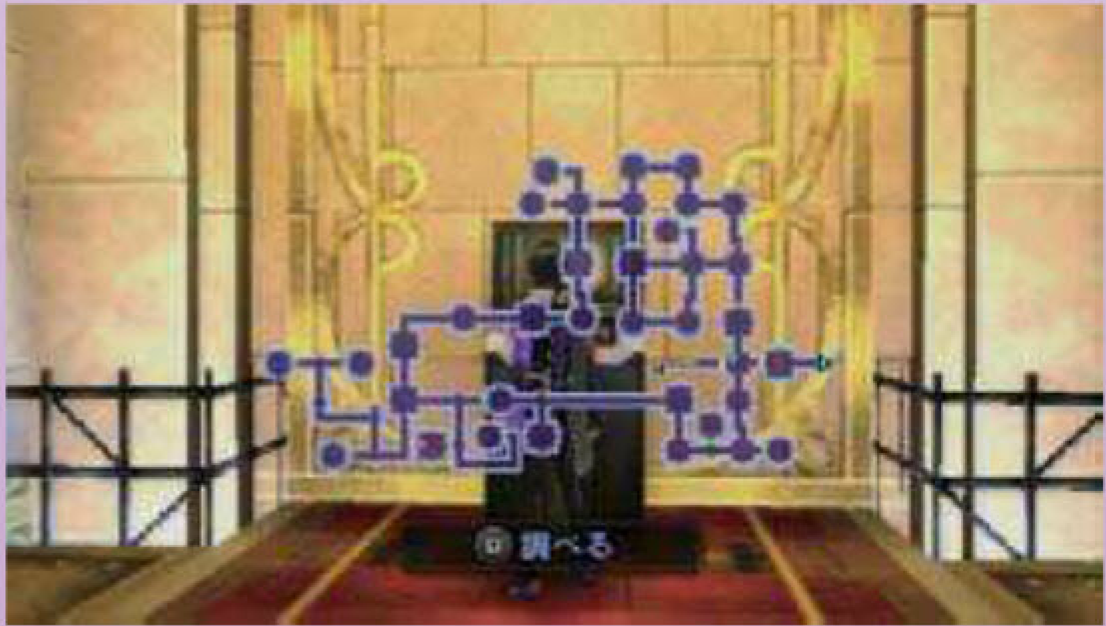
第七章 LUST

这次作战我方损失惨重，大量的同伴牺牲……而此时众人质问ノイ为什么逃跑。原来他在这里的最重要目的是保护神刀ザナドゥ，也就是获得黄金SOL的关键武器，所以在得知袭击计划后首先选择了逃跑。神刀ザナドゥ能够引出拥有者的极限SOL能量，现在的ファレル的话应该能够使用这个武器

了。然而最后ノイ提醒ファレル万分注意的是，如果意志不坚定的话，此剑也会将他的能量变成混沌SOL。

终于到了和教会进行决战的时刻。自由行动时和众人对话后，回房间会和ファレル的恋爱对象发生剧情。第二天，ヴァルタ−传达这次作战的概要。首先当教会在广场演讲时，众人用老方法引发骚动。在一片混乱中，大家就趁机进入防守薄弱的教会内部。

在行动前先根据约定，前往隐秘小屋找ノイ拿取神刀ザナドゥ，在ノイ的房间门口干掉一个杂兵后主角便能获得这把强力的武器。在剧情后回这个小屋，就会发现这里变成了临时的补给地点，可以购买道具和更新装备。然后一路向上就可以来到广场，大家利用惯用的手段爆破了照明设施引起混乱。接着来到教会，这里ノイ带着残留的光之民已经为主角们开通好了道路。进入教会后先是和守门人战斗，一个是会蓄力的魔法角色，另一个人马则物理攻击很强，不过不属于BOSS，可轻松击破。开门后直走的通路被封锁，要进入左下的一个房间才能够开启大门。这里道路十分复杂，但可以获得不少宝箱，有需要的话还是去逛一逛。



第二层要开启三个启动装置，而第三层则要干掉三个监视器。继续前进就可进入控制间，这里迎面而来的是イシュトバ−ン，同时登场的还有フラン。对方先派出フラン迎战，但是她的损伤十分严重，几下就能干掉。接着便是和イシュトバ−ン的决斗，作为宿命的对手，对方的实力十分强，普通攻击便是全体伤害150并附带攻击力降低的效果。此外当其HP降到一半一下，而且下方能量槽满的时候，必须防御，否则之后的全体斩击能让玩家瞬间灭团。获胜后フラン带着他逃走了。

终于到了面对教会最高领导人的时候了！在圣域见到了神的代理人ナハトガルト，跟随他进入内部，屏幕上播放是机神兵追杀光之民的影像。他认为能够掌控好国家的繁荣，区区光之民的牺牲并不算什么。眼看话不投机只能开战，愤怒的ファレル手上冒出了金色的光芒，黄金SOL诞生了！

战斗中先要击杀前排的两个卫兵，他们会给出战角色附加回复不能的效果，十分麻烦。而ナハトガルト则每回合都会释放一个全体攻击，记得及时加血。胜利后众人惊奇地发现ナハトガルト只是个机器人，之后リトラ−登场，原来真正的神是存在的，ナハトガルト只是个类似传声筒之类的角色。接着リトラ−召唤出了拥有神之力的巨兽，轻松地将同伴一个个击倒。接着幕后主宰、也就是神登场了。看到同伴的牺牲以及神的真相后ファレル十分愤怒，身上的黄金SOL失控而转化成了混沌SOL，拿着地上的自爆花施展了自己最后的力量……

当然，故事并没有结束，未来就交托给SOL的继承者了……



本章获得道具	
旧市街地 西第参区画	贤者の结界石 SB特殊型ア−ルツト
神机协会 第壹层	ソフトライトの结晶 圣石ロッククリスタル 天河石 孔雀石 ブレイド特式[兽牙] バレット里式[ロア] SA六型レグルス SP六型ウイスタリア
神机协会 第贰层	フレアライトの细石 完全回复药 高级ソ−ルリカバリ− 贤者の石 快气の秘药 SC六型カトレア
神机协会 第参层	高级回复药 贤者结界石 エネルギ−コアの欠片 5000CT

外典 ラーズ编

经过了启魂者的这次事件后，光之民的残存者都成为了俘虏，启魂者也彻底崩坏。然而启魂者意志的继承者并没有全部消失，

19年后，继承了光之民意志的人出现了。那就是名为ラ-ズ、クロト和ウィルマ的三人组。他们正在教会的设施里冒险，只因接受了ノイ的委托而寻找名为“コネクタ-”的机械零件。在教会内部干掉一个机神兵后获得零件就能完成委托。



第一章 静寂

通过彻夜的调查，クロト发现ノイ叫大家拿来的コネクタ-并不是单纯的零件，而是个高压缩コア，相当于古机神兵电池一般的东西。由于ノイ是以前的犯罪组织启魂者的关系人物，所以众人不免担心他要用此来做些什么。不过胡乱猜测是没意义的，于是三人直接去找ノイ确认。面对大家的质问，ノイ说只要再带来一个コネクタ-就会向大家全盘托出。于是三人便又潜入了神机协会，在地图最左边的房间内可获得钥匙卡，然后来到上方楼梯处开启电梯。但是三人在内部却没有遇到机器人，反而发现了神秘的装置，开启后救出了シリル。同时警报响起，BOSS光神机アルドラ登场。战斗中BOSS会蓄力4回合来发射激光，胜利后意外地获得了コネクタ-。

本章获得道具	
神机协会 下层	中级回复药、全体回复药、2000CT
神机协会 保管区画	矿石シルキ-、エネルギ-コア

第二章 连锁

ラ-ズ被派去看护シリル，但是醒来的シリル却说要赶往教会帮助正在战斗的启魂者，随后便跑了出去。由于牵扯到启魂者，所以大家也不想和シリル扯上关系，不过シリル走的时候把コネクタ-给带走了……为了报酬只能去找她了。



更新一下装备后众人追了出去，发现シリル正在和机神兵战斗。战胜敌人后，众人帮助シリル搞清楚了ファレル和教会的战斗已经是19年以前发生的事情，而ファレル早已经在战斗中牺牲了。接着带シリル去找ノイ，交谈间シリル得知原来自己从19年前起就被教会抓住并一直当作研究材料。不过既然シリル被解救了出来，那么是应该去见启魂者的另一名成员的时候了。同时ノイ让ラ-ズ一行也跟去，因为之前拜托他们找的コネクタ-也是为那位成员准备的。在市街前进的时候遭遇了BOSS雷机神アリア，干掉后就来到原本的启魂者基地。经过了那么多年，这里也被修复如初，而ノイ要大家见的人竟然是フラン。原来之前她是因为被强制洗脑而跟随教会的，当执行官イシュトバ-ン被打倒后半机械身体内的装备也被解除，而ノイ叫大家寻找的高压缩コア是为了给フラン补充能量用的。现在シリル被救回来可算是一个契机，看来是到了重建启魂者的时候了。接着ノイ让ラ-ズ三人加入启魂者。在这点上クロト极力反对，但是ラ-ズ却表示要考虑一下而先回去了。在和クロト交谈后，大家都觉得这一切似乎是命运的引导，有必要尝试一下。



本章获得道具	
旧市街 西第一区划	快气の粉、3000CT、贤者の石、アクス特式[ガルム]

第三章 巡合

在喷泉边和シリル交谈，ラ–ズ告诉她自己决定加入启魂者。但是シリル却要ラ–ズ认真考虑后再作决定，毕竟这不是儿戏。在得知ラ–ズ的决意很坚决后，シリル便和ラ–ズ定下约定，那就是不能胡乱牺牲自己的生命。

接着便要开始商讨作战了，三人来到作战室，在这里ノイ向大家介绍，现在的教会结构已经和以前不同了。首当其冲的就是率领神机兵团的执行官イシュトバ–ン失踪，而教会的代理人ナハトガルト也在上次战斗中被干掉，残留下的只有リトラ–一人。为了搞清楚敌人现在的战力、获得情报，就得先去兵工场探个究竟。此外ノイ告还诉大家，在兵工场还有一个教会的反对者经常展开破坏行动，让主角们看情况接触一下，最好能和他共同战斗。在フラン加入队伍后，大家发现技术开发部的チナミ也再次登场，又可以购买到强力的道具和武器防具了。出发前シリル告诉大家，这次的目的主要是侦查，千万不要打草惊蛇。



在工场内，ノイ叫大家先去找那个反对者。从左上的传送装置来到研究所，这里开启三个装置并打倒看守后就可以传送到内部的新兵器生成区。在这里遇到了合成兽，战斗中用主角的ブレイブブレイド技能进行攻击有特效。胜利后发现教会已经告别了机械时代，改用生物技术来制造兵器。继续前进后遇到了ノイ所说的反对者，但他向主角们展开了攻击。シリル大声叫对方停手并要求和解，此时反对者现身，让人没想到的是他竟然是ヴァルタ–。原来他是看到了フランオ不由分说发起了枪击，以为众人都成为了教会的走狗，在误会解除后他也加入了队伍。实力增强后继续向左边前进，跟着ヴァルタ–来到内部的合成兽生产线。在这里竟然遇到了失踪已久的イシュトバ–ン，不过对方却只有战斗的意识，竟然连フラン也不认识了，只能开战。本场战斗并不难，虽然イシュトバ–ン在前篇中十分强力，但本场战斗出场只有半血且防御很低，我方应该能很轻松的胜利。

胜利后リトラ–登场，她对イシュトバ–ン的能力十分不满意。原来她将イシュトバ–ン进行了改造并洗脑，成为她手下的一个战斗机器，同时她也认出了ラ–ズ就是前篇主角的儿子。在看到ラ–ズ的SOL能量后リトラ–十分欣喜，说希望主角完全成长后就离开了。



本章获得道具	
旧マキナ生产区	ブレイド 特式[花霞]、快气の粉、贤者の石、全体回复药
研究区画	ソ–ルリカバリ–、快气の粉、3000CT、幻水晶リンク
新兵器生成区	快气の粉、ミックスリリ–ス、贤者の石、高级回复药、フレアライトの细石、SP特殊型モ–プ、天运のネックレス、完全回复药、高级ソ–ルリカバリ–

第四章 神刀

在会议室内，ヴァルタ–说到合成兽现在已经成为了教会的主要战力，而启魂者这边却刚刚找回先前的势头。想要获得对抗的实力，必须让ラ–ズ，也就是黄金SOL的继承者使用神刀。另一边，ラ–ズ在众人的安慰下也逐渐接受了自己的身分。

来到楼下找ヴァルタ–交谈，然后来到会议室。ヴァルタ–告诉大家神刀现在就被保管在教会的最下层，通称封锁栋。既然ラ–ズ现在决心参与作战，那么之后的作战就是去夺取神刀。一路前进到连接区，这里ヴァルタ–为了考验ラ–ズ的实力，提议兵分两队行动。前进后不久，一个白色衣服的男人出现在ラ–ズ面前，从外貌来看是ファレ

ル无疑……在对方消失后三人和ヴァルタ–汇合。启动右边的机关后进入最内部，找到保管在这里的神刀ザナドゥ。ラ–ズ拔起刀后，从刀身中感受到了温暖和父亲的呼唤。正在感动的时候リトラ–又来搅局，她召唤出触手BOSS魄机神アルダナブ。这个BOSS的攻击方式和前篇一样，战斗时依旧要加满两边角色的HP，防止它的触手攻击。此外解除麻痹的药也最好准备几个，BOSS的特殊攻击都带有麻痹效果。胜利后リトラ–要主角去ソ–ルブラント找自己，虽然明知是陷阱，但是为了寻找真相，主角们还是决定前往。



本章获得道具	
封锁栋	晓矿のブレスレット、贤者の石、カタ–ル[キャッツ]、高级ソ–ルリカバリ–
封锁栋 第二区划	全体回复药、快气の秘药、5000CT、トリガ–里式[デス]、フレアライトの细石

第五章 牺牲

神刀内父亲的声音在ラ–ズ脑中回响，只要找到最重要的东西，便能去除迷茫。第二天ヴァルタ–为大家布置战略计划，下一个目的地毫无疑问就是ソ–ルブラント。同时ヴァルタ–也决定将启魂者领导这一人选交由ラ–ズ，拥有神刀的黄金SOL继承者，毫无疑问是最适合的。对此决定，众人也纷纷支持，特别是シリル，从ラ–ズ将她救出的那刻起，她就感受到了ラ–ズ身上的命运。

原本是监狱的ソ–ルブラント在上次战斗后就一直荒废到了现在，从现在的情况看来那里已经成为リトラ–的研究设施。直接进入内部后见到了リトラ–，她告诉大家原本这个国家是什么都没有的荒地，而现在能够如此丰饶都是因为利用了光之民的能量。既然如此那么光之民由谁来保障呢？为此リトラ–才进行了名为イノセント的生化研究，但其实这个计划也只是类似洗脑一样的生化改造计划而已。她呼唤出ラ–ズ之前遇到的白衣男人，愚者ファレル，同时也是成功的イノセント改造人。



战斗出乎意料地简单，虽然ファレル的HP很高，但是各种异常效果都能对其起作用。胜利后ラ–ズ却无法对ファレル痛下杀手，这个时候ファレル的混沌能量爆发，将众人打倒在地。危急时刻，ラ–ズ想起父亲的教诲，将身上的黄金SOL施展了出来。在金色的光芒中，ファレル微笑着消失了。

见到如此巨大的黄金SOL后リトラ–也十分高兴，但是拥有力量的光之民不应该成为人民幸福的枷锁。之后リトラ–告诉大家自己其实也是光之民，同时也是古国ユグトラ的后代，主角应该带着这股力量和她一起将国家复兴起来。遗憾的是ラ–ズ是无法背叛同伴的。眼看交涉决裂，リトラ–将ラ–ズ打倒在地后离开了。



本章获得道具	
入口	贤者の石、SG特殊型ヴァルナ

第六章 决断

所幸ラ–ズ只是因为SOL消耗太剧烈而昏睡了过去，作为亲友，クロト虽然十分担

心，但相信ラ–ズ是一定会苏醒过来的。控制他找到ヴァルタ–对话，对方希望クロト能够支持ラ–ズ。在睡梦中，ラ–ズ听到母亲的呼唤醒了过来。和大家汇合后众人都十分高兴，下面就是去会议室讨论下一步的战略。在讨论过程中，ラ–ズ却发现自己使不出SOL能量了。在ノイ的提议下去回复池检查，发现这是リトラ–最后一击的残留后果，将ラ–ズ的SOL能量给遮蔽了。

于是下面的作战计划就是想办法找回ラ–ズ的SOL能量。此时ブラン提议去找イシュトバ–ン，因为他原本是没有SOL能力的人，却被改造成了拥有混沌SOL之力，相信能从中找到回复SOL能力的契机的。ノイ也觉得届时让结构相同的神刀和对方的剑产生共鸣的话，有可能会激发出主角的能量。在得知イシュトバ–ン正在教会的新空母中担任指挥官后，下个目的地也确定了。

进入空母，这里虽然结构差不多，但是机关等还是被改造过的，很多卷帘门只能单向开启，要拿到所有宝箱要多绕几个圈。进入中央通路后发现这里大门紧闭，先来到第一通路，在最内部开启机关后就可进入动力炉。剧情过后继续前进，在甲板上遇到了イシュトバ–ン。战斗中发现对方已经被改造得无法恢复清醒了，这让ブラン十分伤心，并用自爆带他离开。自爆后ブラン遍体鳞伤，弥留之际ブラン希望ラ–ズ能够带领大家前进。这个时候ラ–ズ身上的黄金SOL再度苏醒，将ブラン的伤给治好了。



本章获得道具	
格纳库	完全回复药、快气の秘药、フレアライトの细石、SS特殊型カシオペア、ソ–ルリカバリ–
第一通路	祝福的灵药、4000CT、高级回复药、贤者の结界石、高级ソ–ルリカバリ–、SA特殊型ゴメイザ
中央通路	メイト[ハ–ト]、フレアライトの细石



第七章 鼓动



虽然取回了力量，但是战力受损同时ラ–ズ的能量也没有完全恢复。所以只得暂时休息，而下一步行动而由ラ–ズ自己考虑来决定。和クロト、ウィルマ以及シリル交谈后增进了理解，让互相之间的羁绊更加深了，特别是和シリル的。

来到作战室，大屏幕上竟然传来了リトラ–的通信，她的理想乡计划即将启动。众人清楚地知道这并非是真正的理想乡，于是为了保护最重要的同伴，不得不去面对这最后的挑战。突破市街的重重守卫来到广场，但是计划之外的情况出现。リトラ–公布了新的神的代理人，而那个人竟然是エマ。此外如果现在杀进去的话等于是和所有的教民为敌。同时エマ也认出了主角，并叫大家不要过来，于是只能暂时撤退。



本章获得道具	
旧市街	祝福的灵药、快气の秘药、高级ソ–ルリカバリ–、SS特殊型セイヴィア



终章 决战



重新调整后众人决定在第二天攻入教会。决战前夜ラ–ズ想起了ヴァルタ–所说的话，黄金SOL只有和最亲爱的人一起才能发挥出真正的作用，此时ラ–ズ想起的只有シリル。这个时候シリル也正好来找主角……当心与心更加接近时，真正的黄金SOL之力也就诞生了。



终于到了最终决战，众人经过重重险阻抵达了最内部，在ブラン的努力下成功救下了**エマ**，但是这个时候19年前的恶梦，将所有人打倒的怪物机神**ディオスクロイ**登场了。不过这次众人历经磨练，这种程度的怪物已经不再话下。战斗中它每次行动都会吼叫来清除双方的增益效果，所以依靠直接攻击慢慢打就可。

在**エマ**的带领下众人来到了圣域。在这里迎接大家的是经过调整的**イシュトバーン**，原来他在之前的飞艇战斗最后利用传送逃了回来。这次又阻挡在了主角们的面前。不过战斗方式变化不大，所以也没有什么难点。虽然获胜，但**エマ**却不幸被**リトラー**掳走，并将其当作精神媒介唤醒了神。临终前**エマ**道出自己是**ラーズ**母亲这个事实（根据前篇选择的女主角不同后篇的相关剧情也会不同）。见到这个情景**ラーズ**的SOL不禁暴走起来，黑色瘴气不断涌出。然而这次有**シリル**的帮助，一番开导过后**ラーズ**恢复了正常，最后的战斗随即开始。

BOSS分为三个阶段，第一阶段就是沙袋，尽量不要消耗太多SOL。第二阶段它会长出两只手，每回合都发动强力的炮击。本体身上还会有倒数数字，结束前务必把所有人的血加满，不然之后的全体炮击很难消受。最后阶段BOSS的防御十分高，这个阶段要保护好自己，不要作太多的攻击。一定时间后它会进入回复模式，这个时候防御力大减，用最强的技能来招呼它吧。



胜利后一切终于结束，教会也崩塌瓦解并将内部的瘴气扩散了出去。这个时候**ラーズ**用身上的黄金SOL能量将这股瘴气化解了。接着便是逃离这里，但是通路却被瓦砾挡住了，这个时候**ブラン**牺牲自己让众人成功脱离了崩塌的神殿。

回到基地后，**ラーズ**在会议室后的天台上遇到了**ヴァルター**。交谈中大家都觉得，**リトラー**其实也是以自己的方法来维持这个国家的繁荣而已。不过手段实在太过偏激，才导致了最后的毁灭。回顾这次作战，虽然有相聚有别离，但未来的路还很长。有着同伴的陪伴，大家也都有信心创造好美好的未来。

本章获得道具	
教会第一层	快气の秘药、贤者の石、SA终极型アルドラ
教会第二层	エネルギーコアの欠片、10000CT、高级ソールリカバリー、SP终极型バーミリオン、SC终极型カンパニュラ、祝福的灵药
上层	10000CT、贤者の结界石





总的来说本作还是一款比较合格的RPG，虽然游戏在育成方面的内容比较少，除了升级就是寥寥的几个技能了。不过本作的侧重还是剧情演出，海量的剧情动画让人目不暇接。人物的建模和动作都保持了厂商的一贯高素质，值得喜欢RPG的玩家尝试一下。



文 苍穹 美编 咕噜

3DS	ACT	动作·一骑当千
战国无双 编年史 2nd		
战国无双 Chronicle 2nd		
Koei Tecmo Games	日版	2012年9月13日
1～2人	6090日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信
相关攻略研究：Vol.191 P176		

本次研究中心为玩家们补完"猛将演武"的相关内容，游戏的DLC关卡也在陆续推出中，这些内容今后将在"下岛工房"栏目持续更新，希望感兴趣的读者保持关注。

猛将演武攻略

"猛将演武"作为本作的新增内容类似于挑战关卡，每一关都有不同的过关要求，玩家获得不同的评价时所能得到的装备质量也有所差异（装备所附加的效果是会随机变化的）。部分关卡支持本地联机协作，成绩可以上传至网络进行排行，当玩家的排名提升后也能获得额外奖励。与"无双演武"不同的是，本模式下角色的基本能力是固定的，部分战技也会有所变化，玩家可以调整的只有角色的装备，战后不会获得经验值或武器。另外有些关卡会出现"《无双大蛇》系列"的客串角色，包括源义经、弁庆、酒吞童子等，遗憾的是这些客串角色并不能使用（哪怕是用宁宁的变身特技也不行）。本模式下的16个关卡呈正方形排列，只要完成一个就能解锁相邻的关卡，下面对全部关卡的基本打法和S级要点进行讲解。



烈风

可联机

目标 2分钟内击倒敌兵50人以上

评价	成绩
S级	400人以上
A级	250人以上
B级	50人以上

初始的时间只有2分钟，想要延长时限就需要在各地奔走、击倒敌将，具体奖励如下：大众脸武将+10秒、无双武将+15秒、任务相关大众脸武将+15秒、任务相关无双武将+20秒。自创主角利用"果敢"进行的无限骑马无双是最快速的清兵手段，他也是



本关的主攻手，其他3名角色则负责赶往敌将出现的区域。建议给主角装上“练技增加”效果的道具，保证在人堆中放完无双后还能有5格练技，这样也能给其他角色提供无双槽、迅速秒掉敌将。几个任务相关的敌将都是需要到达指定地点才会触发的，切勿错过。



战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
伏兵发见、その壹	1★	击倒铃木重则（+15秒）	敌人全部由××击倒	金钱	（位置见图）
伏兵发见、その贰	1★	击倒蜂须贺至镇（+15秒）	敌人全部由××击倒	金钱	（位置见图）
伏兵发见、その叁	1★	击倒杂贺孙六（+15秒）	敌人全部由××击倒	金钱	（位置见图）
伏兵发见、その肆	1★	击倒荒木村重（+15秒）	敌人全部由××击倒	金钱	（位置见图）
佐々木小次郎、出现	2★	击倒佐佐木小次郎（+20秒）	敌人全部由××击倒	金钱	玩家进入西南砦时触发
宫本武藏、出现	2★	击倒宫本武藏（+20秒）	敌人全部由××击倒	道具	玩家进入东北砦时触发

一气

目标 8分钟内到达东北砦

评价	成绩
S级	3分钟内
A级	4分钟内
B级	8分钟内

只能操纵一人的关卡，有3条路线可供选择：东侧难度最低，但路线最长；北侧难度最高，但路线较短；中央则是难度和距离都适中的路线。不同路线间有相互交集，在中途可以自行切换。虽然山崖处可以用忍者角色的二段跳上去，但由于砦门是紧闭的、无法通行，因此本关选择自创主角骑上快马“松风”挑战即可。装备方面建议配备“骑神”以及增加“马术”的道具，主角蓄满练技槽后一路骑马无双闯关，这样也能避免被沿路的铁炮兵打落下马、浪费时间。利用此战术哪怕是选择最远的东侧路线也可以轻松获得S级评价。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
南砦突破	2★	全灭敌兵、突破南砦	30秒以内完成	金钱	（东侧路线）
南东砦突破	2★	击倒浅井长政、突破东南砦	30秒以内完成	金钱	（东侧路线）
东砦突破	2★	全灭敌兵、突破东砦	30秒以内完成	金钱	（东侧路线）
中央砦突破	2★	击倒朝仓义景、突破中央砦	30秒以内完成	金钱	（中央路线）
中央北砦突破	2★	击倒5名突忍、突破中央北砦	30秒以内完成	金钱	（中央路线）
西砦突破	2★	达成50连击、突破西砦	30秒以内完成	金钱	（北侧路线）
西北砦突破	3★	击倒山本勘助、本庄实乃，突破西北砦	30秒以内完成	金钱	（北侧路线）
北砦突破	4★	击倒武田信玄、上杉谦信，突破北砦	30秒以内完成	道具	（北侧路线）
牛鬼登场	3★	击倒牛鬼、突破东北砦门	30秒以内完成	金钱	玩家到达东北砦前时触发

变身

目标 4分钟内击倒敌兵200人以上

评价	成绩
S级	400人以上
A级	300人以上
B级	200人以上

本关没有任务设置，可移动的范围也很小。玩家无法主动切换操作的角色或是给他们下达指令，系统每30秒会强制切换武将，周围的敌兵配置则会自动变化。由于战斗中无法延长时限，因此每名角色都只能操作两次。室内战限制了骑马无双的战术，这里建议使用攻击范围广的角色（比如利用特殊技强化后的前田利家），战技方面推荐强化攻击型。东南角的敌兵一开始会到处乱窜，建议配置一名移动和出手都比较迅速的角色，而且能力也要过硬，因为最后的30秒时该处会有《无双大蛇》的角色源义经和弁庆乱入。另外值得一提的是，无双奥义・皆传在最后的招式演出部分时间是暂停的，这点可以善加利用。

薄冰

评价	成绩
S 级	50 人以上
A 级	40 人以上
B 级	20 人以上

目标 3 分钟内击倒敌兵 20 人以上

本关的限制条件较多，玩家只能操纵一名角色，且只能使用通常攻击，蓄力攻击、特殊技或是无双都无法发动，当然也不能骑马。敌我双方都是一击必杀的，这也让玩家在整个关卡中都如履薄冰。只以过关为目的的话，推荐难度较低的南侧战场路线，敌人虽然稀少，但杀满 20 个人再把时间耗尽还是毫无压力的；中央雪原区域敌人相对较多，难度自然更高。大部分敌人都没什么威胁，需要注意的是行动较快的忍者和远距离攻击的敌兵，在攻击弓箭或铁炮兵时最好从侧面靠近。本关建议派上敏捷度高、出手快的角色。人选推荐为女忍者、丰臣秀吉、宁宁和风魔小太郎，前两人有“俊足”战技，可以节省一些赶路的时间，后两人在冲刺后的攻击距离远，能够保证自身的安全。最后提醒一下，玩家可以装备有“再临”效果的道具，来换取承受一次攻击的机会。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
二曲轮猪助击破	1 ★	击倒二曲轮猪助	30 秒以内完成	金钱	玩家靠近东南砦后触发
忍者队	1 ★	击倒南砦内的所有敌兵	30 秒以内完成	金钱	玩家靠近南砦后触发
雾隐才藏击破	2 ★	击倒雾隐才藏	30 秒以内完成	道具	玩家靠近西北砦后触发
佐々木小次郎击破	2 ★	击倒佐佐木小次郎	30 秒以内完成	金钱	玩家进入西北砦后触发

金块

可联机

评价	成绩
S 级	5000 两以上
A 级	3500 两以上
B 级	1500 两以上

目标 4 分钟内获得 1500 两以上

关卡的目标是尽可能多地收集金钱，在攻击敌方杂兵的时候有机会掉落钱袋（50 两），地图上标志的荷驮头还持有千两箱（200 两），但玩家受到攻击就会损失金钱、每次 10 两（有特殊音效）。虽然骑马无双依旧是最有效的清兵手段，但要注意的是，金钱并不会自动获得，需要玩家走到上面才能拿取，因此需要走一下回头路收集掉落的金钱，不过钱袋在地图上残留的时间还是很长的。客串角色——石川五右卫门首次出现时的位置随机，虽然其相关任务所奖励的金钱是战后才结算的、与本关成绩无关，但在完成首个任务后，第二个任务触发时地图上会出现 9 个五右卫门，他们全部都持有千两箱，也是快速累积金钱的不二法门。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
石川五右卫门、出现	1 ★	1 分钟以内击倒石川五右卫门	30 秒以内完成	金钱	–
石川五右卫门、再度出现	4 ★	击倒全部 9 个石川五右卫门	×× 的体力保持在一半以上	金钱	“石川五右卫门、出现”任务完成后触发

受难

可联机

评价	成绩
S 级	3 分 30 秒以内
A 级	5 分钟以内
B 级	10 分钟以内

目标 10 分钟内完成 5 个任务

想要触发任务先得靠近地图上的 NPC 武将，由于过关条件只要求只要求任务完成数量，因此有目的性地选择容易完成的即可。牢记任务相关目标出现的位置、提前跑位也能节省大量的时间。最后提醒一下，已触发的任务失败 4 个以上也会导致败北。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
平手政秀の依赖	1 ★	3 分钟内击倒 50 名敌兵	1 分钟以内完成	金钱	靠近平手政秀后触发
森可成の依赖	1 ★	3 分钟内击倒朝仓景镜、山崎吉家、矶野员昌	1 分钟以内完成	金钱	靠近森可成后触发
泷川一益の依赖	2 ★	用无双奥义击倒上泉信纲	1 分钟以内完成	金钱	靠近泷川一益后触发
仙石秀久の依赖	3 ★	3 分钟内找出并击倒潜伏在街道中的突忍	1 分钟以内完成	金钱	靠近仙石秀久后触发
氏家卜全の依赖	2 ★	阻止隐秘头到达本能寺本殿	1 分钟以内完成	金钱	靠近氏家卜全后触发
京极高次の依赖	2 ★	3 分钟内达成 50 连击	1 分钟以内完成	金钱	靠近京极高次后触发
百地三大夫の依赖	3 ★	在源义经和弁庆会合前击倒任意一人	1 分钟以内完成	道具	靠近百地三大夫后触发
内藤昌丰の依赖	2 ★	3 分钟内击倒屋顶上的敌将（服部半藏）	1 分钟以内完成	金钱	靠近内藤昌丰后触发

疾驱

目标	1 分钟内到达敌方本阵并击倒敌兵 80 人以上

评价	成绩
S 级	200 人以上
A 级	150 人以上
B 级	80 人以上

初始的时限 1 分钟是肯定无法到达目的地的，完成东北砦的任务可以延长时限 70 秒。虽然用自创主角骑马无双的战术可以轻松过关，但由于在放无双时人物消失的情况更严重，经常会发现冲不到人。建议选一个马上攻击范围大的角色，配合增加“马术”效果的道具，用普通攻击或蓄力攻击杀敌。地图中央的敌兵较为集中，是快速提升击破数的关键，但注意当前方出现铁炮兵时应直接用无双冲杀，免得被打落下马浪费时间。最后尽可能地利用时间，在清兵的同时靠近敌本阵，不要时限到了功亏一篑。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
东北砦突入	1 ★	击破数在 30 人以上的前提下到达东北砦	30 秒以内完成	金钱	–
本阵突击	2 ★	击破数在 80 人以上的前提下到达敌方本阵	1 分钟以内完成	道具	–

暗讨

可联机

目标	10 分钟内击倒所有敌将

评价	成绩
S 级	3 分 30 秒以内
A 级	4 分 30 秒以内
B 级	8 分 30 秒以内

本关的时限虽然有足足 10 分钟，但击倒每名武将的时限皆为 30 秒，成功击退后这一时限才会重置，因此玩家全程都要处在快节奏地赶路杀敌中。除了地图上初期的 13 名敌将外，东北、东南、西南还会出现宫本武藏、佐佐木小次郎、弁庆和源义经。玩家应对 4 名角色划分好负责区域，击倒敌将后就制定路线并迅速换人，尽量做到一换人面前就有敌将可打。人选和道具方面自然是倾向于能秒将的角色和装备，擅长马战的角色配合松风也可以覆盖到较大片的区域，最后对付知名武将时就用无双技直接秒杀吧！



标的

目标	4 分钟内获得 150 点以上

评价	成绩
S 级	400 点以上
A 级	300 点以上
B 级	150 以上

评价所涉及的“点数”是通过完成任务获得的，关卡的重点是“只击倒目标的敌人”，误伤到其他杂兵的话都会算作任务失败。无论任务成功或失败都能开启通往下一个区域的大门，当全部任务结束后，还会根据剩余时间追加额外的点数。此战建议派出招式判定范围狭窄的角色，当然强化“攻击范围”的武器或道具也要提前卸下，另外像风魔小太郎这样 R 键为锁定单体投技的角色也能有效地避免误杀（但投掷出去的方向要手动调整好），在敌人相对集中时建议用防御移动把目标引出来。最后吐槽一下官方的错别字，任务里的“施忍”应该是“旋忍”。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
足轻を狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒足轻（+10 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
爆忍を狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒爆忍（+20 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
突忍を狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒突忍（+20 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
飞忍を狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒飞忍（+20 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
旋忍を狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒旋忍（+20 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
铁炮兵长を狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒铁炮兵长（+30 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
弓兵长を狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒弓兵长（+30 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
忍びを狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒忍者（+30 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
女忍者を狙え	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒女忍者（+30 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
敌将を狙え	3 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒敌将（+40 点）	×× 的体力保持在最大值	道具	随机大众脸武将
足轻を狙え 2	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒足轻（+20 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–
爆忍を狙え 2	2 ★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒 2 名爆忍（+30 点）	×× 的体力保持在最大值	金钱	–

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
石川五右卫门を狙え	4★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒石川五右卫门（+60点）	××的体力保持在最大值	金钱	–
飞忍を狙え2	2★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒2名飞忍（+30点）	××的体力保持在最大值	金钱	–
敌将を狙え2	3★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒敌将（+50点）	××的体力保持在最大值	道具	随机无双武将
旋忍を狙え2	2★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒旋忍（+30点）	××的体力保持在最大值	金钱	–
突忍を狙え2	2★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒突忍（+30点）	××的体力保持在最大值	金钱	–
素戋鸣を狙え	4★	在不击倒其他敌兵的前提下击倒素戋鸣（+60点）	××的体力保持在最大值	道具	–

追迹

可联机

目标 3分钟内击倒敌兵25人以上

评价	成绩
S级	60人以上
A级	40人以上
B级	25人以上

本关中的杂兵都是忍者、且会四散奔逃，因此应选择脚程快、出手快的角色出战（几名忍者角色都很适合），装备方面也尽量提升“敏捷”。开战后除了在上屏幕尽快击倒视野范围内的敌兵外，在下屏幕也要注意敌兵的动向，因为“堵截”远比“围追”来得有效。百目鬼的任务出现后敌兵密度会有所提升，此时要密切关注其动向并全数击倒，延长时限才能进一步提升杀敌数。带上有“俊足”战技的角色能在追击中起到奇效，仅剩1分钟时敌兵数量也会再度增加，注意控制走位，不要让几名角色走得太近以免降低杀敌效率。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
百々目鬼出现	2★	击倒3个百目鬼（前2个各+20秒、第3个+30秒）	1分钟以内完成	金钱	–

决斗

目标 10分钟内击倒4名敌将

评价	成绩
S级	4分钟以内
A级	5分钟以内
B级	10分钟以内

没有太多调整空间、完全是考验玩家杀将速度的关卡，我方每名角色各需应对一名无双武将。根据初期配置，对阵情况为：自创主角对敌方先锋、柳生宗矩对敌方次锋、稻姬对敌方副将、服部半藏对敌方大将。敌武将有一定的随机性，因此最后的成绩也与运气有不小的关系。后两名武将会释放无双，尽量安排强力的角色与其交手。击倒敌将后不用等道具掉落，立刻切换到下一名角色节省时间，这样也能争取在上一名敌将的台词过程中把下一个目标击倒。

夺还

可联机

目标 10分钟内击倒酒吞童子、夺回城池

评价	成绩
S级	4分钟以内
A级	5分钟以内
B级	10分钟以内

如果本阵头败走也会导致本关任务失败，初期我方配置在东南的两名角色主要抵挡敌方一波波的攻势、保证本阵头不被击倒，进攻的任务就交给另外两名角色。城内有敌方的士气强化效果，按部就班一个个完成任务的话可以降低其士气，需要注意的也就只有隐秘头的相关任务，但这样难免迁延日久。其实速攻打法根本不用管南门的任务，直接配置一名忍者角色从忍道冲进去能节省大量的时间，我方防守本阵的安排一名有“恐慌”战技的角色，击杀第一波攻来的两名敌将、攒足练技。待忍者冲到酒吞童子身边后立刻使用战技降低士气并将其秒杀，轻松就能拿到S级评价。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
二の丸南门	2★	击倒前田利家、突破二之丸南门	30秒以内完成	金钱	–
二の丸东门	2★	击倒柴田胜家、突破二之丸东门	30秒以内完成	金钱	–
奇袭阻止	3★	在二之丸内击倒3名隐秘头	××的体力保持在一半以上	道具	–
百々目鬼の突击	2★	在百目鬼入侵我方本阵前将其击倒	××的体力保持在一半以上	金钱	–

问答

目标	7分钟内答对5道问题

评价	成绩
S级	4分钟以内
A级	5分钟以内
B级	7分钟以内

类似无双演武中“毛利元就の变”的关卡，玩家要以击倒对应的武将来作答。战场是一个4×4的正方形地图，问题虽然是随机出现的，但问题武将的位置是基本固定的，玩家可以提前跑位，并根据后面的问题表格、按照当前出现的武将立刻判断出答案，不用等具体任务弹出来。最后两个任务必定会刷出3星的无双武将相关任务，只要熟悉答案拿S级非常轻松，想要进一步提升排名的话就只有在“秒将”环节上多下功夫了。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
上杉家に关する问题	2★	小山田信茂、宇佐美定满、武田信繁，以上谁是上杉家的武将?	30秒以内完成	金钱	答案：宇佐美定满
北条家に关する问题	2★	北条氏政、北条氏直、北条氏纲，以上谁是北条家的第5代当主?	30秒以内完成	金钱	答案：北条氏直
武田家に关する问题	2★	鬼小岛弥太郎、柿崎景家、高坂昌信，以上谁是武田家的武将?	30秒以内完成	金钱	答案：高坂昌信
尼子家に关する问题	2★	长宗我部盛亲、山中鹿介、陶晴贤，以上谁是以尼子家复兴为目标的武将?	30秒以内完成	金钱	答案：山中鹿介
大友家军师に关する问题	2★	伊集院忠栋、猿渡信光、立花道雪，以上谁是大友家的军师?	30秒以内完成	金钱	答案：立花道雪
武田信玄に关する问题	2★	武田胜赖、武田信丰、武田信繁，以上谁是武田信玄的弟弟?	30秒以内完成	金钱	答案：武田信繁
织田信长に关する问题	2★	织田信雄、织田信忠、织田信秀，以上谁是织田信长的父亲?	30秒以内完成	金钱	答案：织田信秀
越前に关する问题	2★	岛津家久、朝仓义景、浅井久政，以上谁是以越前为根据地的大名?	30秒以内完成	金钱	答案：朝仓义景
关东管领に关する问题	2★	丹羽长秀、泷川一益、蜂须贺小六，以上谁担任过关东管领?	30秒以内完成	金钱	答案：泷川一益
室町幕府に关する问题	2★	足利义昭、足利晴氏、松永久秀，以上谁是室町幕府最后的将军?	30秒以内完成	金钱	答案：足利义昭
江户幕府に关する问题	2★	松平康忠、松平忠直、德川秀忠，以上谁是江户幕府的第2代将军	30秒以内完成	金钱	答案：德川秀忠
新阴流に关する问题	2★	上泉信纲、可儿才藏、泷川一益，以上谁是新阴流剑术的鼻祖?	30秒以内完成	金钱	答案：上泉信纲
吉法师に关する问题	3★	织田信长、丰臣秀吉、德川家康、毛利元就，以上谁的乳名是“吉法师”?	30秒以内完成	金钱	答案：织田信长
竹千代に关する问题	3★	织田信长、丰臣秀吉、德川家康、毛利元就，以上谁的乳名是“竹千代”?	30秒以内完成	金钱	答案：德川家康
月山富田城に关する问题	3★	丰臣秀吉、黑田官兵卫、直江兼续、毛利元就，以上谁攻打过月山富田城?	30秒以内完成	金钱	答案：毛利元就
军师に关する问题	3★	丰臣秀吉、直江兼续、黑田官兵卫、竹中半兵卫，以上谁更喜欢用劣马当坐骑?	30秒以内完成	金钱	答案：竹中半兵卫
枪の又左に关する问题	3★	柴田胜家、前田利家、北条氏康、立花宗茂，以上谁被称为“枪之又左”?	30秒以内完成	道具	答案：前田利家
维新斋に关する问题	3★	岛津义弘、柴田胜家、前田利家、立花宗茂，以上谁是有“维新斋”之称的猛将?	30秒以内完成	道具	答案：岛津义弘
姬若子に关する问题	3★	北条氏康、立花宗茂、长宗我部元亲、岛津义弘，以上谁被称为“姬若子”?	30秒以内完成	道具	答案：长宗我部元亲
上杉景虎に关する问	3★	北条氏康、上杉谦信、武田信玄、岛津义弘，以上谁是上杉景虎的生父?	30秒以内完成	道具	答案：北条氏康

迷惑

可联机

目标	5分钟内令我军的士兵数达到80人以上

评价	成绩
S级	220人以上
A级	160人以上
B级	80人以上

压制敌方诘所就能令我军士兵数上升，但由于敌将会积极地进攻我军，令士兵数减少，因此击杀沿途的武将也是极为重要的环节。牛鬼在剩余时间还有3分30秒时出现于地图中央东侧，素戋呜在剩余时间还有1分30秒时出现于地图中央西侧，他们的能力比一般武将强出不少，一定要第一时间击破。“一齐出击”任务成功时我方压制诘所的数量会大大影响士兵数的提升，如果玩家的效率够高的话，在5分钟内也足以压制地图上全部的诘所。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
诘所压制	1 ★	压制东诘所，引来我方的援军	1 分钟以内完成	金钱	–
鬼の袭击	2 ★	在牛鬼接近我方诘所前将其击倒	1 分钟以内完成	金钱	–
一齐出击	2 ★	1 分钟内尽可能多地压制敌方的诘所	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
素戋鸣登场	4 ★	在素戋鸣接近我方诘所前将其击倒	1 分钟以内完成	道具	–

无谋

目标 5 分钟内到达目标地点

评价	成绩
S 级	2 分 30 秒以内
A 级	3 分钟以内
B 级	5 分钟以内

又是“一击必死”的关卡，能使用的也只有 Y 键普通攻击，我方选人和装备的原则也与“薄冰”一关相同，装上“再临”效果的道具可以增加一次受创机会，免得功亏一篑。东侧的路线相对安全，西侧的路线适中，中央路线则最为危险。由于船只之间的桥梁大多是封死的，需要玩家完成任务才能架设起通路。中央的道路最短、任务数量也最少，想要挑战高分肯定要选择此路，仅以 S 级评价为目标的话，北侧的道路也足以达成。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
民兵击破	1 ★	击倒民兵	30 秒以内完成	金钱	（东侧 / 中央共通路线）
足轻击破	1 ★	击倒 3 名足轻	30 秒以内完成	金钱	（东侧路线）
东の弓兵击破	1 ★	击倒 4 名弓兵	30 秒以内完成	金钱	（东侧路线）
爆忍击破	1 ★	击倒 5 名爆忍	30 秒以内完成	金钱	（东侧路线）
忍び击破	1 ★	击倒 4 名忍者	30 秒以内完成	金钱	（东侧路线）
旋忍击破	1 ★	击倒 2 名旋忍	30 秒以内完成	金钱	（东侧路线）
足轻团击破	1 ★	击倒 10 名足轻	30 秒以内完成	金钱	（东侧路线）
百々目鬼击破	1 ★	击倒百目鬼	30 秒以内完成	金钱	（东侧路线）
飞忍击破	1 ★	击倒飞忍	30 秒以内完成	金钱	（北侧路线）
突忍击破	1 ★	击倒突忍	30 秒以内完成	金钱	（北侧路线）
隐秘头击破	1 ★	击倒 4 名隐秘头	30 秒以内完成	金钱	（北侧路线）
福岛正则击破	1 ★	击倒福岛正则	30 秒以内完成	金钱	（北侧路线）
铁炮兵长击破	2 ★	击倒 2 名铁炮兵长	30 秒以内完成	金钱	（北侧路线）
鬼二人击破	2 ★	击倒牛鬼、百目鬼	30 秒以内完成	金钱	（北侧路线）
酒吞童子击破	2 ★	击倒酒吞童子	30 秒以内完成	金钱	（北侧路线）
突忍击破	1 ★	击倒 3 名突忍	30 秒以内完成	金钱	（中央路线）
中央弓兵击破	2 ★	击倒 3 名弓兵	30 秒以内完成	金钱	（中央路线）
飞忍团击破	2 ★	击倒 5 名飞忍	30 秒以内完成	金钱	（中央路线）
鬼军团击破	4 ★	击倒酒吞童子、牛鬼、百目鬼	30 秒以内完成	道具	（中央路线）

死战

可联机

目标 10 分钟内击倒平清盛

评价	成绩
S 级	4 分钟以内
A 级	6 分钟以内
B 级	10 分钟以内

最后一关有相当高的难度，虽然目标仅仅是击倒平清盛，但其能力强得令人发指，而且若是我方严岛神社内的 4 个诘所全部陷落也会导致败北。一开始就要让自创主角缠住平清盛，延缓其进军的步伐，其他角色分头完成任务，以降低敌方的士气。平清盛的能力会随着敌将击破数的增加而降低，因此在完成 5 个任务后他也就容易对付得多了。想获得 S 级评价的话可以采取以下战术：开战后直接让自创主角把平清盛引到白色的无士气强化区域，然后凭借“果敢”战技的无双连发设法将其磨死。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
主从救出	3 ★	击倒牛鬼、百目鬼，救出源义经、弁庆	1 分钟以内完成	金钱	–
鬼退治	3 ★	在酒吞童子、平清盛会合前击倒任意一人	1 分钟以内完成	金钱	–
大捕物	3 ★	在石川五右卫门到达脱出地点前将其击倒	1 分钟以内完成	道具	–
参诣	3 ★	在素戋鸣、平清盛会合前击倒任意一人	1 分钟以内完成	金钱	–
剑豪破り	3 ★	用无双奥义击倒宫本武藏、佐佐木小次郎	1 分钟以内完成	金钱	–

SOUL HACKERS
デビルサマナー
ソウルハッカーズ

《灵魂黑客》在通关后除了隐藏迷宫时幻回廊外，还有另一个EX迷宫，该迷宫的地形虽与时幻回廊一样，但各房间内的BOSS却不相同。尤其是“展览会の扉”中可与强大的葛叶一族战斗，很具挑战性，本次研究就为大家献上参考攻略方法。此外由于正篇的难度偏低，部分因此玩得不太尽兴的玩家可以借鉴一下文中提到的极限玩法。最后再介绍一下3DS版的邂逅通信心得。

文 胧月　美编 Juxi



3DS	RPG	角色扮演・收集育成
恶魔召唤师 灵魂黑客		
デビルサマナ- ソウルハッカ-ズ		
Atlus	日版	2012年8月30日
1人	6279日元	对应邂逅通信

EX迷宫攻略

通关后在主菜单选择“EXTRA GAME”，即可进入EX迷宫游戏。EX迷宫地点依旧在时幻回廊，但出现的BOSS与普通的时幻回廊不同。进入EX迷宫前需要先读取主线流程中的任意存档，以该存档的状态进行游戏，需要特别注意的是，进入EX迷宫后无法进行存档，而最后一道门通向的“展览会の扉”必须要先将之前的5个房间全部打完才能进入，也就是说，当玩家进入EX迷宫前，就需要做好一切准备（仲魔、装备、回复道具等等），一口气将其打通。最后的“展览会の扉”里需要跟99级的葛叶恭司以及葛叶雷道、葛叶雷同战斗，必须做好万全准备。



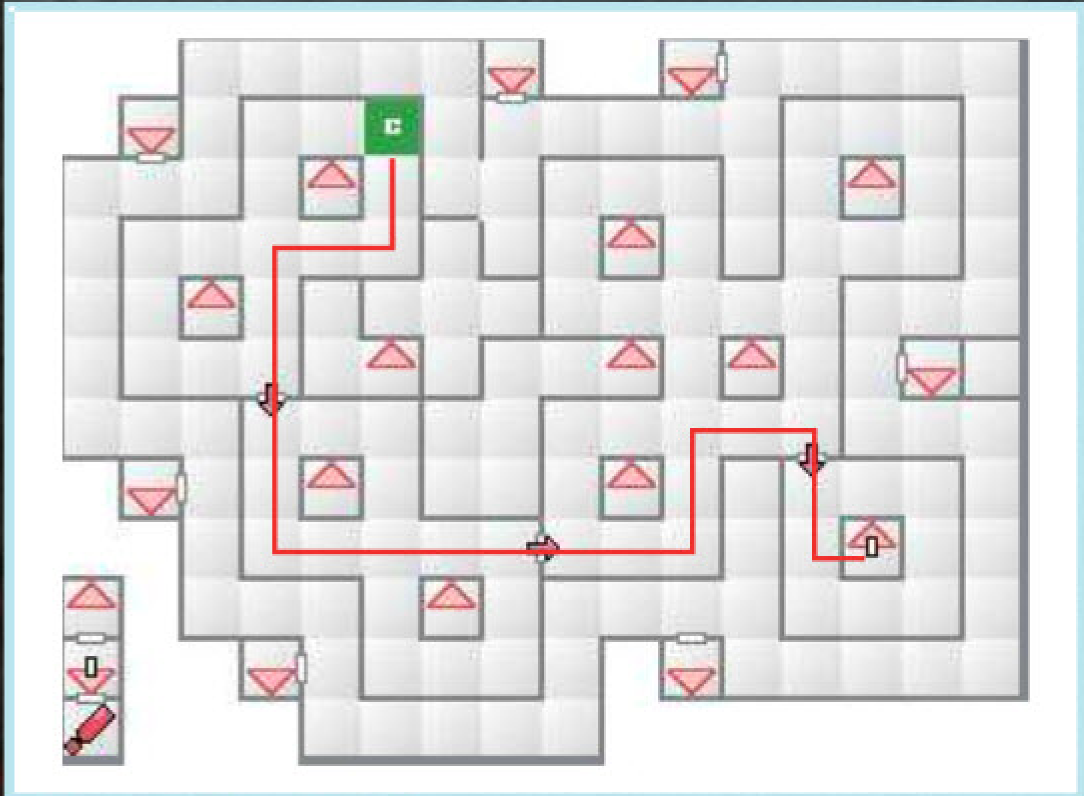
ダンジョンP

要想见到BOSS，需要不重复地踏遍地上的○标记，方法是从地图右侧4道门，从上往下数第三道门进入（见图中的绿色标记），依次走完右上、右下、左上、左下4块区域，即可到达BOSS的英灵の间前。BOSS是恶灵イヌイ的乾小队，均使用的是自杀式攻击（肉弹/自爆），由于都是物理系，我方只要拥有速值够高、且附带物理反射魔法テトラカ–ン，便可抢在敌方出手前布好防御罩，直接能把杂兵和BOSS全部弹死。



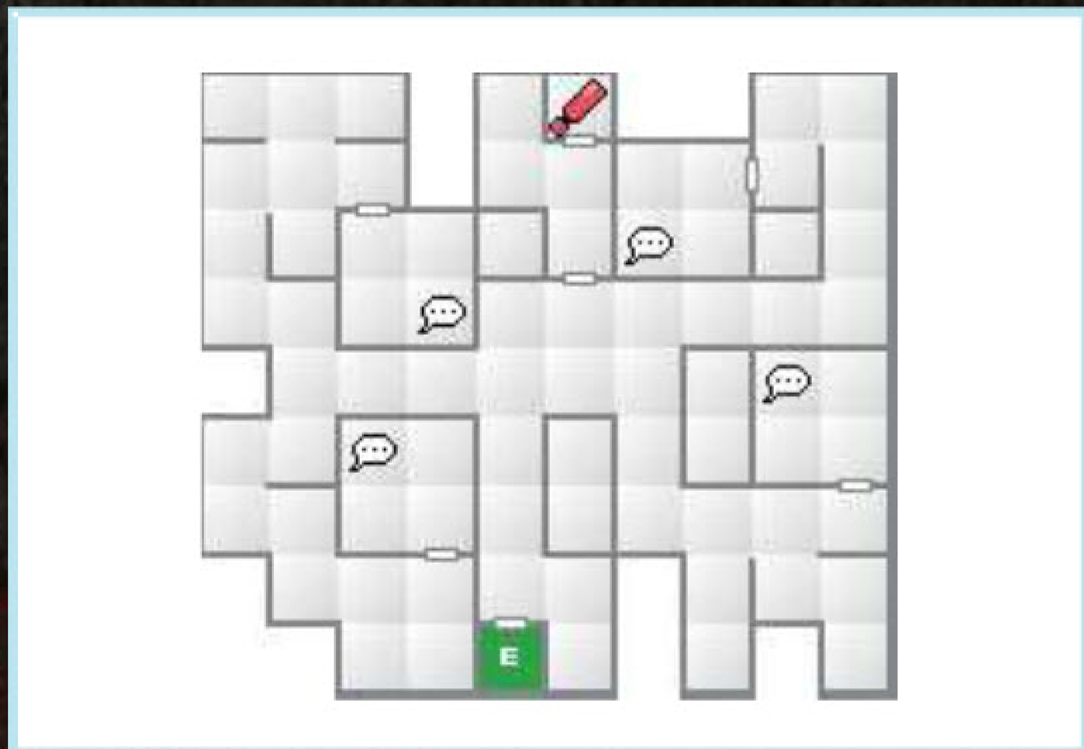
冥き大王の惑星へ

一个立体迷宫，掉落到任何一个坑里都会被传送到初始位置，按照图中的红色箭头走，掉到右下角的坑里即可来到BOSS的房间。BOSS为希腊诸神，能力均为恶魔的初始值水准，很简单便可打倒。



かくれのたき

与主线中幽泷的解谜近似，需要先到地图四角的4个房间里跟所有的老人对话一遍，然后前往中央上方的房间回答问题。问题有4个，当被问到“胁黄”时选择“そうだと思う”，其他三个问题都选择“ウソをついてる”，就能进入BOSS房间。BOSS为北欧神话的诸神，能力值依然跟普通恶魔一样。



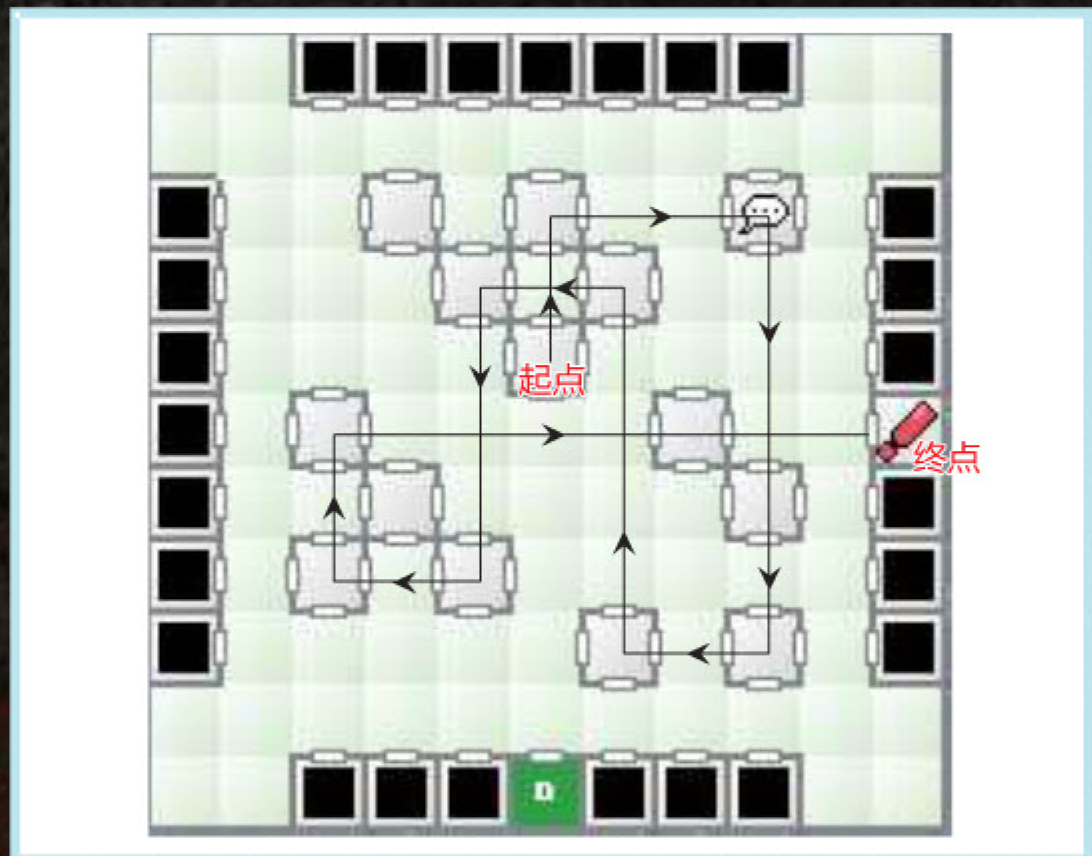
维持のち时々破坏

进入该迷宫后，我方处于不停的跳跃状态，路上的栏杆需要在跳跃到最高点时按前通过。左上角和右下角各有一个房间，均为印度众神，左上角是湿婆一家，右下角是毗湿奴一家，任意挑选一个房间击破BOSS即可完成该迷宫。BOSS的能力值依然跟普通恶魔一样。



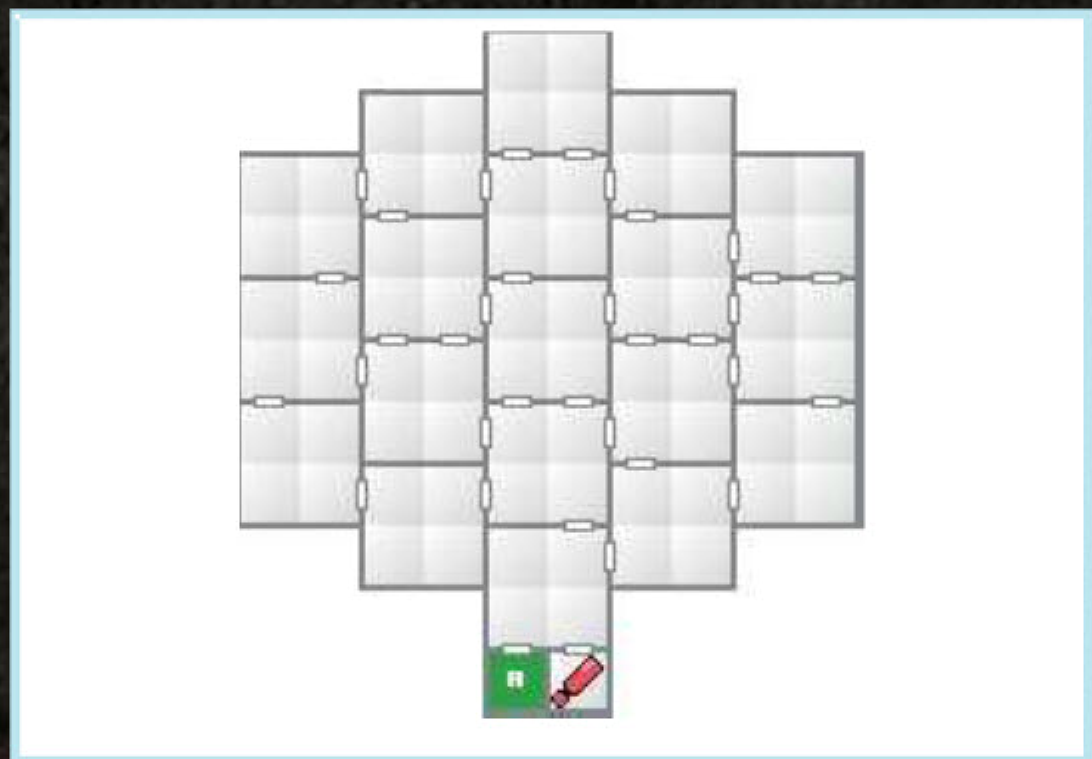
扉と量子飞跃

迷宫中的房间一旦走出门去，就会强制前进，中途无法转向，只有到达下一个房间才能重新调整前进路线，想要到达BOSS的话按照地图上标注的路线走即可。BOSS是魔人シド，他会召唤与我方COMP里完全相同的恶魔（造魔和雪人战士除外），包括能力值和习得魔法在内均无二致。前文已经说了EX迷宫无法记录，COMP里的仲魔是要一直带到对付葛叶一族的，性能必然不弱，所以这一仗难度不会低。主人公买了メギドファイヤ–以后能比较轻松地攻击，无需顾忌恶魔的属性抗性，ネミッサ用万能属性魔法或将物理反射系的恶魔消灭后使用战の魔王。BOSS最为麻烦的还是沉默のささやき，保险起见可让主人公每回合使用魔反镜，或让速度快的仲魔提前施放マカラカ–ン。



展览会の扉

与葛叶恭司交战，之后则是跟源义经、雷道&雷同以及超力超神的三连战，下面来依次说说要点。



召唤士キョウジ

前代的召唤师，虽然只是葛叶分家的后裔，但本作中高达99级的强大数值和麾下的5只高级恶魔令其十分难缠。尽管看上去HP并不多，但召唤士キョウジ、魔神ヴィシュヌ、破坏神シヴァ、大天使メタトロン均全属性耐性，女神アナト和地母神カ–リ–用万能魔法能较快地打倒。本战的关键是我方自身的能力值和装备相性，仲魔必须经过御魂强化，防具需要对火炎、冰结、破魔和咒杀有耐性。主人公和ネミッサ也务必要用赌场用100代币购买的テオメトル来提升HP上限，防止被秒杀。

雷道三连战

作为葛叶四天王之一的雷道其自身强度和仲魔实力都更胜恭司，敌方的速值均很高，我方需要有速值为40、且习得**テトラカ–ン**和**マカラカ–ン**的仲魔（最好有两个），先于敌方行动地布下物理和魔法反射罩，不过即便如此，敌方有时也会抢先行动，如果集中给主人公培养速值，让基础40的速度配合将门套装，令速值达到46基本可确保先手。

第一战要面对的是**ガシャドクロ**、**ミシャグジさま**和**ヨシツネ**，注意对策**ガシャドクロ**的石化攻击，应该就不会陷入苦战。接下来雷堂和雷道同时出现，雷道的脱帽能令我方除冷静性格以外的仲魔强制返回COMP，而雷堂的仲魔**叱り**则会对我方狞猛性格仲魔发动狞猛冷却波，对狡猾性格仲魔发动**狡猾缚りの魅惑**，对友爱性格仲魔发动**优しさに一喝**——也就是说，本战要想打得平稳，我方仲魔最好全是冷静性格，不是冷静性格的要用酒类道具临时改变。在此基础上，优先打倒对方使用强化魔法的**アズミ**就能看到胜利的曙光了。

第三战的超力超神**ヤソマガツ**每回合行动两次，HP高达65535，全能力数值逼近40，可视为强化版的苍蝇王。首要对策的是火炎系魔法，即使我方用**ラク・カジャ**升满防御还是会扣很多血，主人公装上将门套装，**ネミッサ**装上**エア・セエレ**后再用**大天使のブラ**提升基础防御力。仲魔同理需要火炎无效以上的耐性，**女神アナト**、**邪神マダ**都是不错的选择，事先用御魂**サキミタマ**将HP提到上限值。

战斗结束后同样不可存档，也不存在其他解禁要素。

极限玩法

鉴于游戏流程不长，且时幻回廊难度偏低，而EX迷宫虽然具有一定的挑战性，由于本作对仲魔的强化并没有限制，所以少数深度玩家仍会意犹未尽。在上辑的“火热秘技”栏目里已经介绍了如何一回合打倒最终BOSS大灵**マニトウ**（物理），原理就是给我方低防御力的角色和仲魔加上物理反射罩，再吸引物理系BOSS攻击。实际上由于主线中的BOSS大多没有万能系攻击，使用物理&魔法反射战术可消灭流程中几乎所有的BOSS和杂兵，即便到达时幻回廊，也能支持到击退魔王**マ–ラ**为止，有兴趣的玩家可以试试“全程反弹攻略”。下面再介绍几个有趣的玩法。



主人公单人击破魔王ベルゼブブ

时幻回廊5的魔王**ベルゼブブ**是全游戏中仅次于葛叶一族的高难度BOSS，在以下限定条件下打败它依然是有可能的：战斗成员仅有主人公一人，**ネミッサ**保持濒死状态切入战斗，不召唤一切造魔和仲魔。

事前准备

优先提升知力到40，速度35左右，等级85以上。装备**ランスロットの剑**（知+2）、**メギドファイア–**（等级75以上后在武器店购得，主人公的主要输出依赖）、**百七拾八式铁耳**（运+4）、**大天使のブラ**（电击吸收、并让感电后追加的**ナイスショ–ト**无效）、**将门の小手**（光る眼无效）、**将门の具足**。道具方面要准备物反镜，从赌场**カジノ**购买的**テオメトル**，用以将HP提升到999。知力是为了提高对**メギドラオン**的回避率，40以上后回避率将近2/3；腕部装备**将门の小手**用以防御咒杀即死；剑在本战中完全用不到，可以视为提升知力的装饰品。

正式战斗

战斗开始后先使用テオメトル，BOSS的HP高达65535，在没有ジャッジメント和天罚的情况下只能踏踏实实地慢慢磨血，对方的“七伤拳”ハルマゲドン也是赖以输出的手段，是一场长期消耗战。主人公无法使用魔法，回复HP只能仰仗道具，而本作中所有消耗类道具的携带上限只有10个，普通打法会导致接济不上，主要还是要通过回避物理攻击和メギドラオン减轻伤害，吸收マハジオンガ回复HP，一旦HP降到300以上，就要立即使用道具，防止被秒。预测到BOSS可能要出物理攻击的话，也可以使用物反镜来节省回复药。

单人剑攻击通关主线流程

这里要说的是主人公在ネミッサ死亡且不召唤任何仲魔作战的情况下单人通关，听起来虽然很困难，不过二周目后主人公能很快在赌场开放后购买エンペラ-ソ-ド和赌场防具。（钱的来源则是用一周目的金钱和MAG全部换成赌场代币，可继承到二周目中。）然后一路菜刀流平砍即可，比想象中简单许多。后期可以将大天使スラオシャ用御魂把力和速强化到最高，再剑合体为七星电光村正，可以封住大部分敌人出手。当然最终BOSS依然要选择好捏的物理型。

电灵恶魔ネメッチ-养成攻略

作为3DS版的新要素，《灵魂黑客》的玩家之间可以通过邂逅通信令ネメッチ-升级，召唤出特殊恶魔。特殊恶魔召唤需要消耗名为“Dソウル”邪恶之魂，Dソウル可在邂逅通信发生后获得，也能直接用3DS本体里积累的游戏金币购买。

邂逅通信次数刷法

ネメッチ-的升级无法通过消耗游戏金币的手段来实现，必须借助一定的邂逅通信次数。发生邂逅通信仅靠一张游戏卡带也能完成，但玩家需要事先准备两台3DS，而且如果想在短时间内就刷满ネメッチ-的成长阶段，还要求两台3DS其中有一台允许多次初期化。需要准备的有：游戏卡带一张，主玩游戏的3DS甲，可随时初期化的3DS乙。准备完毕后按以下步骤进行：

一、将卡带分别插进甲乙两台3DS，登录好本作的邂逅通信信息。

二、将3DS乙从“本体设定”初期化，同意使用协议，并将之后的选项设定为“今はしない”。

三、将卡带插入3DS乙，启动游戏呼出ネメッチ-，等“すれ违い登录が完了しました”出现后合上3DS。

四、等待大约10秒钟，甲乙两台机器的邂逅提示灯亮起，打开乙的盖子，存档。

五、按下HOME键回到主菜单，对3DS乙实行初期化。然后重复以上5个步骤，便能积累3DS甲的邂逅通信次数，之后将卡带插回3DS甲游戏，就能看到成长后的ネメッチ-了。

ネメッチ-进化阶段

ネメッチ-共有LV1～5这五个进化阶段，每个进化阶段都有对应的解禁恶魔，这些恶魔一旦解禁便可登录进全书，任意用MAG或游戏金币购买。从LV3开始，ネメッチ-就有男女两条进化路线，玩家可以在一条路线上进化到最高级后登录所有特殊恶魔后存档，然后将ネメッチ-初期化，重新从另一条路线上培养。

进化段阶	解禁恶魔
LV1	妖精ピクシ-
	地灵ノッカ-
	珍兽オリバ-ゼロ

进化段阶	解禁恶魔
LV2	妖精ゴブリン
	凶鸟モ-・ショボ-
LV2 追加	精灵シルフ
	外道ドウマン

进化段阶	解禁恶魔	进化段阶	解禁恶魔
LV3 ♀	堕天使フォルネウス	LV3 ♂	魔兽ネコマタ
	魔兽ドアマ-ス		夜魔じゃあくフロスト
LV3 ♀ 追加	魔王モロク	LV3 ♂ 追加	地母神クシナダヒメ

进化段阶	解禁恶魔	进化段阶	解禁恶魔
LV4 ♀	妖精セタンタ	LV4 ♂	死神DB・バスタ-ズ
	破坏神チェルノボグ		
LV4 ♀ 追加1	夜魔キウン	LV4 ♂ 追加1	妖精ティタ-ニア
			妖鬼ヤクシャ
LV4 ♀ 追加2	妖鬼シキオウジ	LV4 ♂ 追加1	魔兽ケルベロス
	魔王ロキ		

进化段阶	解禁恶魔	进化段阶	解禁恶魔
LV5 ♀	破坏神ヤマ	LV5 ♂（天使）	天使ケルプ
LV5 ♀ 追加1	鬼神ト-ル	LV5 ♂ 追加1	魔神オ-ディン
	威灵アルビオン		邪神マダ
LV5 ♀ 追加2	大天使ルシファアフロスト	LV5 ♂ 追加2	女神イザナミ

下崽工房



随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。



世界树迷宫IV 传承的巨神



◆Atlus◆RPG◆2012年7月5日◆1人

这次一口气为读者们带来7个QR任务，最后3个是制作方与《ファミ通》网站合作的、号称“最高难度任务”，对队伍有信心的玩家不妨挑战一下。官方博客已经基本上停止了QR码的更新，本栏目关于本作的追加内容介绍也就到此告一段落。

QR委托：恋する占い女子

报酬：耐热ミスト×2、经验值12000　推荐等级：34

完成方法：队伍中有印术师（ルーンマスター）的情况下与孔雀亭老板对话（注意不能是副职业），选择该角色后回答YES即可。派遣角色的等级与获得的经验值成正比，等级≥34的情况下“耐热ミスト”也可以多拿到1个。



QR委托：现场作业员助手の募集

报酬：睡眠の香×3、经验值18500　推荐等级：43



完成方法：队伍中有城塞骑士（フォートレス）的情况下与孔雀亭老板对话（注意不能是副职业），选择该角色后回答YES即可。派遣角色的等级与获得的经验值成正比，等级≥43的情况下“睡眠の香”也可以多拿到1个。

QR委托：急募！街道の佣兵

报酬：アムリタ×3、经验值20000　推荐等级：48

完成方法：队伍中有剑士（ソードマン）的情况下与孔雀亭老板对话（注意不能是副职业），选择该角色后回答YES即可。派遣角色的等级与获得的经验值成正比，等级≥48的情况下“アムリタ”也可以多拿到1个。



QR委托：ギルド美食探究同盟の依赖

报酬：兽避けの铃×3、经验值40000　推荐等级：65

完成方法：队伍中有医术师（メディック）的情况下与孔雀亭老板对话（注意不能是副职业），选择该角色后回答YES即可。派遣角色的等级与获得的经验值成正比，等级≥65的情况下“兽避けの铃”也可以多拿到1个。



QR委托：讨伐大会～暗国ノ殿

报酬：（获得优胜时）ネクタルⅡ×5、经验值232500

推荐等级：72

完成方法：前往“暗国ノ殿・B2F”，尽可能多地击倒“ホロウメイガス”和“破灭の花びら”以争取在比赛中获胜，当玩家离开本层后就宣告结束。至少需要击倒10只以上任务才算成功，20只以上可以获得优胜，报酬也会有丰厚不少。返回城镇时到冒险者公会进行对话即可查看比赛成绩。



QR委托：タイムアタック1～暗国ノ殿

报酬：（获得优胜时）ハマオⅡ×5、经验值240000

推荐等级：72

完成方法：前往“暗国ノ殿・B2F”，尽快地击倒10只“破灭の花びら”或“痹れエリンギ”，在限制时间20小时内完成任务才算成功，而8小时内完成可以获得优胜。



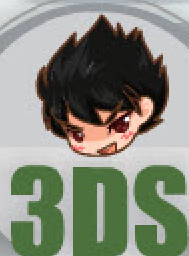
QR委托：タイムアタック2～暗国ノ殿

报酬：（获得优胜时）アムリタⅢ×4、经验值285000

推荐等级：80

完成方法：前往“暗国ノ殿·B3F”，尽快地击倒10只“大王ヤンマ”或“うごめく毒树”，在限制时间20小时内完成任务才算成功，而8小时48分钟内完成可以获得优胜。





3DS

火焰之纹章 觉醒

◆Nintendo◆S·RPG◆2012年4月19日◆1～2人

异传 迷宫の追迹战

进入条件：9月13日DLC地图（售价250日元）

开战前的剧情颇为欢乐，巨大的丧尸突然出现抢走了军队的名簿，其中记载了各角色的姓氏、出身、性格以及一些小秘密——比如库洛姆在训练时经常弄坏东西等等。本关地形的特征类似“外传16”——墙壁会自动崩塌、闭合。我方的部队初始时被分在西北和东北位置，战前尽量给角色配置上可间接攻击的武器。过关目标虽然是敌全灭，但消灭巨大的丧尸抢回名簿才是更为重要的目标，地图上初始显示的5只丧尸会向西南和东南的出口逃跑。开战后迅速踏过崩塌的墙壁向南，侧面的杂兵可以先不用理会。第3回合结束时开始到第7回合，地图上的楼梯处会陆续出现敌援兵，且多为可间接攻击单位，靠墙站立时要多加注意。如果玩家队中有强力的巫师（ソ－サラ－），不妨派他们拿着10格射程的“スライム”远距离攻击丧尸，这样当墙壁打通后我方击杀丧尸的效率也能提高（注意丧尸是有“すり抜け”特技的，堵路战术并不适用）。西侧的部队在行至地图中部时可提前留兵在此就地开战，当第7回合开始时最后的两只丧尸会从正南端的楼梯口出现，它们会向正北的出口逃窜。将7只巨大丧尸全灭后再过关即可得到魔符“白骑の长姐パオラ”，另外地图西南的两个宝箱内容是完全随机的。



异传 绝望の未来 Ⅰ

进入条件：10月4日DLC地图（售价250日元）

“绝望未来篇”的首张地图，库洛姆一行人被神龙那伽传送了露姬娜所在的未来，为拯救那个濒临破灭的世界而战。本关同样限制了“救援杖（レスキュ－）”的功效，4名绿色的NPC角色被敌人围困在中央的4个小房间内，没有任何反击之力。北侧的辛西娅（シンシア）、蒂杰露（デジェル）周边的敌人很弱，暂时不会有什么危险，初期战斗的难点在于解救恩恩（ンン）和诺瓦露（ノワ－ル）。如果不能第一时间干掉南侧两名持“长弓（ロングボウ）”的狙击手，诺瓦露有很大几率阵亡，恩恩同样会受到来自墙外敌人的远程攻击。由于救人需要开门，地图西北的BOSS身边还有两个宝箱，因此至少要带一名会“键开け”特技的角色。与绿色NPC有血缘关系的角色（父、母亲或是同一人皆可）在其身边待机能触发对话，但并不能使其加入。地图上的各个楼梯在回合结束时会涌出敌援军，具体为：第2回合——南侧，第3回合——南侧、西南和东北，第4回合——东北，第5回合——北侧，第6回合——西南

和东北，第7回合——东侧和西侧，第8回合——东侧和西侧（最后一波，而在该回合时大门也会全部打开）。初期玩家需分兵两路，向西的部队确保诺瓦露的安全后就地防御，准备第一时间击杀楼梯中涌出的敌人；向北的部队则需快速挺进，击杀沿途敌人保护恩恩的同时，也需要在第3回合结束时到达东北的楼梯附近吸引火力，否则身为装甲骑士的蒂杰露会被魔法部队秒杀。之后的战术则是根据敌援军的出现情况提前站位，优先击倒能远程攻击的敌人或是直接占据楼梯、阻止援兵出现。待8回合的压力过后再去拿取宝箱，清掉剩余



的杂兵。

虽然获胜后并没有角色或是道具的奖励，但“绝望未来篇”主要是为了对未来部分的剧情做一个补完，而且自创角色的孩子——马库的真实身分也开始浮出水面，相信会在本篇DLC的最后公之于众。



3DS

新·超级马里奥兄弟2



◆Nintendo◆ACT◆2012年7月28日◆1～2人

《新马2》自发售以来就宣布将会推出付费DLC关卡，但直到10月2日才姗姗来迟。第一弹DLC包括3个内容包，尽皆是“金币冲刺”模式专用的原创关卡，售价为200日元，下面介绍为各位逐一介绍。

“黄金马里奥GO!GO!”包

难度：★☆☆☆☆

变身成为黄金马里奥、收集大量金币的爽快关卡，过关的难度并不高，任何水平的玩家都能体验其乐趣。



“挑战记录”A包

难度：★★★☆☆

在极短的限制时间内选择合适的路线、尽可能多地收集金币。《新马2》的官网会设置成绩排行榜，供全世界的玩家们相互比拼。



“生死一线”包

难度：★★★★★

超高难度的关卡，考验玩家的游戏技术和判断能力，一次失误就可能导致满盘皆输，适合达人级玩家挑战。





掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

中秋+国庆黄金周刚过，虽然大家压抑已久的购物欲都释放得差不多了，不过还没买机的朋友，别犹豫了，趁假期刚过，物价小幅下降的这个时候，赶快入手自己心爱的机子好好享受一番吧。



广州 钢琴

从9月开始，PSV的破解开始进入一个新的阶段，PSP模式的破解越来越成熟，其原理是利用某个需要从PSN下载的游戏的漏洞来获得PSP模式的控制权，并使用间接选择的方式来运行PSP游戏的ISO，这看上去似乎有点麻烦，不过对比PSP破解初期，已经是十分高效并且简单的手段了。但现在还不能高兴得太早，对于PSV来说，PSP模式的破解只能算是个不痛不痒的一步，索尼通过不停地半强制要求用户连接PSN来最大限度地监视用户对PSV都做过些啥（PSV之所以让人觉得麻烦就是基于这个原因），手法之狠比“反人类”了很多年的苹果有过之而无不及，黑客要瞒天过海还是相当有难度的。

PSV行情方面，虽然破解有了一点眉目，但大部分奸商们这次都相当理智，没有靠这个来哄抬价格，只是因为假期的关系而比平时高了少许，也就是个M记套餐的程度，基本可以忽略，相对的，很多人关心的白色PSV价格也没变化，依然在1800元左右，真是个坚强的孩子；PSV记忆卡方面，4G和8G的价格略有下调，可能是性价比的原因吧，某些店面已经不卖4G记忆卡了，相对于其他三个规格，4G确实是高贵冷艳，调查了下身边买了PSV的朋友，16G卡是最受青睐的，其次是8G和32G，看来国内的环境，300以内的价格会比较容易让人接受。

和PSV一样，进入假期的3DS价格也稍微升了二三十块，港版3DS LL因为新鲜出炉的原因比日版贵个十块左右，不过提醒下各位，港版依然是锁区的，买的时候请三思。店面的同志几乎都会优先推销日版3DS LL，某些店面的报价也忽略了3DS，只有3DS LL的项目，虽然3DS LL确实是比3DS要好，但商家可不是出于这点原因来考虑的，对比过会发现，3DS LL的周边是会比3DS要贵那么一点的，而两者周边的成本并无实质的区别，所以大家懂的。



上海 书记

国庆长假结束，各位玩家们该上学的上学，该上班的上班，游戏机市场的火热又暂时告一段落了。突然发现国庆长假期间其实玩家用机的时间比较多，除了跟朋友联机以外，几乎没怎么摸过掌机，毕竟是宅了点。开始回到忙碌的作息时间以后，掌机因为其便利性又回到咱手上了。

整个国庆期间PSV的销量并没有特别大的变化，个人感觉索尼这回走错路线了，至少在目前是完全比不过3DS。批发价格已经差不多要低于官方发售价了，现在Wi-Fi版很多商家已经把零售价降低到1500多了，不过毕竟要考虑到以后破解等因素，最好还是选择售后服务跟得上的店，不要盲目图便宜。现在买PSP的相对来说要少一些了，毕竟已经这么多年了，该买的早都买了，还没买的也差不多可以考虑3DS和PSV了，不过现在价格挺划算的，全套配置下来不会超过1000块。

3DS国庆期间卖得还比较好，主要还是因为价格便宜，1100左右的价位对于次世代

数码产品来说绝对算白菜价了。现在的一千块差不多只相当于当年PSP那时候五六百的购买能力，惟一的缺点就是还得等破解。3DS LL依然不是很推荐，性价比不高，很多店都是只进货几台摆着，有人要买再去进货，不会压货，因为卖得不怎么好。

配件方面依然保持原样，整个国庆期间也没有什么变动，毕竟主机没破解，配件也不好卖。很少有单独购买PSV记忆卡的，买PSP记忆棒的也比较少了（质保换货的倒是挺多）。按目前的情况来看，PSP还能坚持挺长一段时间，毕竟普及率摆在那，而且完美破解、经典游戏又多，神机依然坚挺。



北京 德科

“十・一”长假并没有为掌机市场带来习惯性的热销场面，这样的结果就是主机的价格没有任何提升的理由，PSV在软件磨磨蹭蹭的更新中一点点积累着资本，本月《FIFA 13》、《小小大星球》等游戏成为了玩家们的首选，价格分别在220元和280元上下。似乎PSV现在和以后所真正缺少的一直都会是游戏软件这一样东西，尤其是对于国内市场而言，PSP时代“国民MP4”的荣光并没有留下多少蓝海范围内的消费者，剩下的核心玩家数量则是不升反降，掌机又重新成为了小众产品。PSV刚发售的前三个月在国内市场上价格虽然很高，软硬件销量却一直不错，那也是核心玩家首选的购机时间。如今的情况则是主机价格缩水了将近一半，但是销量却减少了一大半，原因在于除了核心玩家以外剩下的消费者要么是没有兴趣，要么是无法接受（主客观都包括）游戏价格。目前很多商家都对PSV报价1480元，虽然这样的价格商家不会出货（因为肯定会要求玩家购买其他配件及游戏），但是也足以看出PSV在销售方面的困难程度。

3DS则是因为软件哑火导致无论大小型号都没有什么建树，任天堂显然已经在为年末的WiiU全力以赴，暂时无暇分身。3DS LL售价1500元，这里还是想强调的就是最好干脆就断了选择美版主机的念头，因为笔者已经见过太多买了美版的玩家看着日版主机上那些想玩的游戏无可奈何，甚至就连网络上二手主机的交易区里价格低廉的美版主机都没有任何机会，更不要说什么“美版机便宜买了等破解”的天方夜谭了。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	3DS LL (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1080	1100	1470	950	900	–	40	60	100
北京	绿洲电玩	1030	1080	1500	850	890	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	–	900	–	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1180	1495	1080	990	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1550	1100	880	700	60	80	130
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1580	1000	980	700	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1200	1200	1580	1150	950	700	80	120	200
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1500	1200	950	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G（无锁）	3G（锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1780	1850	1520	110	158	285	460
北京	绿洲电玩	1500	2070	1550	140	230	340	520
上海	新亚电玩	1650	1550	1980	140	210	330	490
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1880	1680	120	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1500	1850	–	120	180	300	480
安徽合肥	大拇指电玩	1580	1900	1850	140	180	320	480
广西南宁	光派电玩	1600	2050	–	150	220	360	560
福建厦门	玩高数码电玩	1550	1950	1750	150	200	320	500

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

初音未来诞生五周年纪念Walkman登场！



乌冬 提供



▲这款Walkman在开始接受预订后瞬间被订完。

▲特制吊绳。

为纪念初音未来诞生五周年，索尼推出了初音主题的限量版Walkman。Walkman以索尼的S系列为基础，背面有初音和钢琴风格的刻画，并且机器内藏了原创的初音壁纸与初音刚诞生时的演示音乐《星のカケラ》的完整版。颜色有绿和黑两种，各版本只发售3939（日文发音同ミクミク）台，每台Walkman背面都印有序列号，普通版售价为12800日元，附带耳机版的为15800日元，另外还附赠原创的初音主题挂绳。





▲原创壁纸。

◀背面的初音刻印。



提供

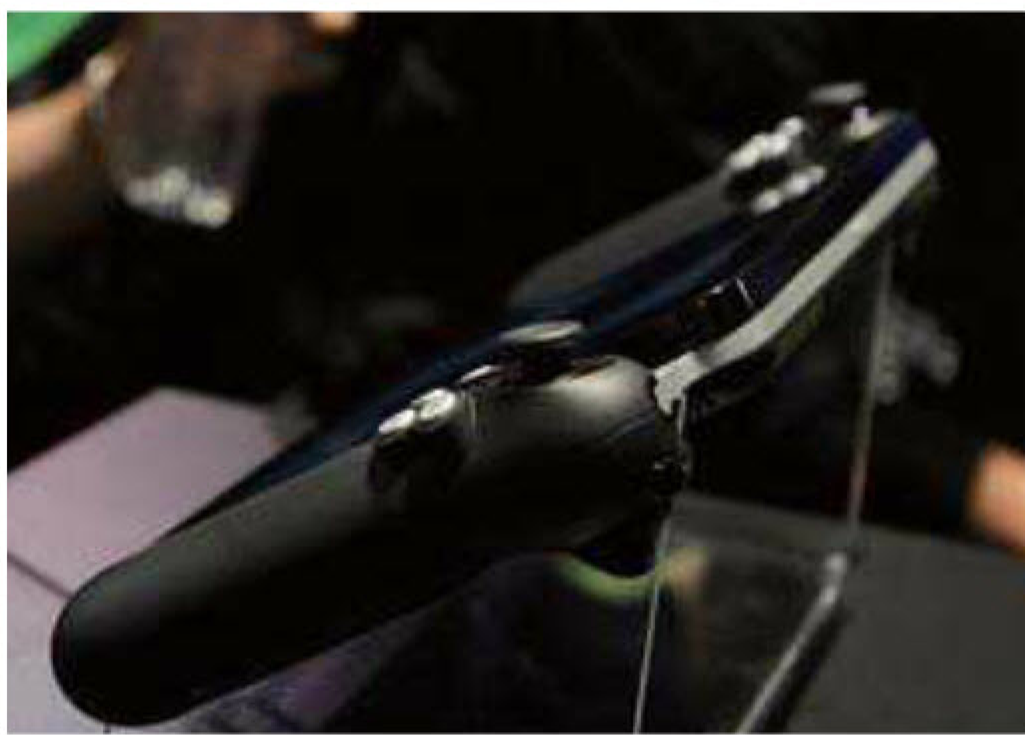
平板电脑还是掌机？雷蛇 Project Fiona



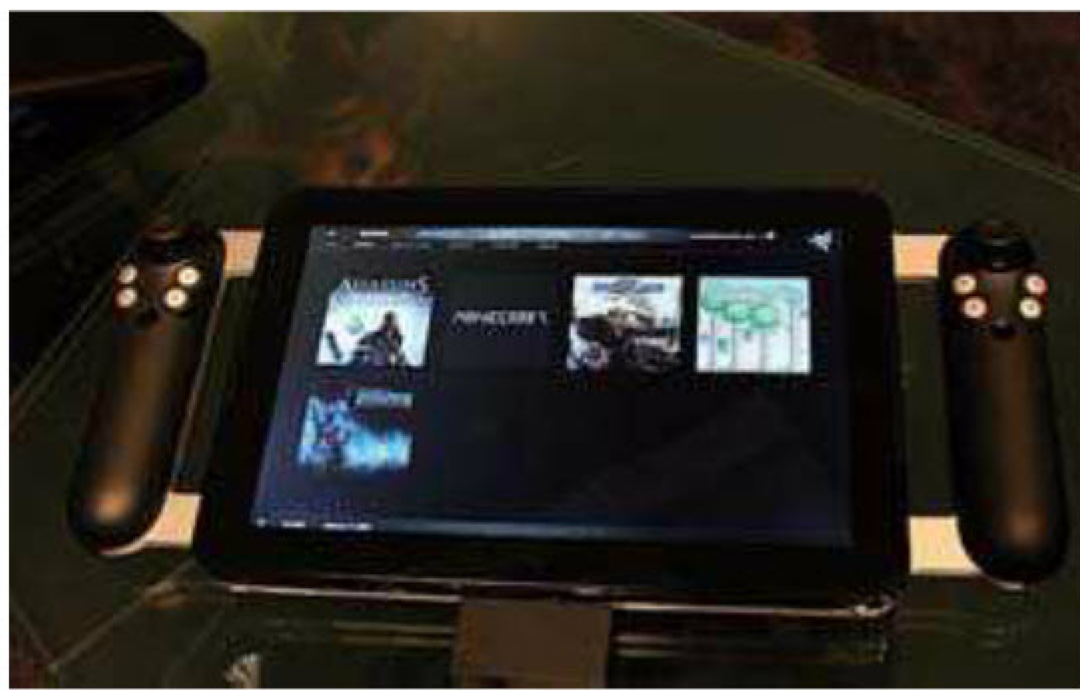
从家用台式机到笔记本电脑，再到平板电脑，随着电脑的集成度也越来越高，机身变得越来越小，性能也变得越来越强，我们已经无法想象几年之后电脑会变成怎么样，说不定跟掌机一个大小？也罢，我们不妨把展望先放在一边，看看眼前的新产品。

著名电脑周边厂商雷蛇（Razer）在前段时间就发表了这么一款游戏平板电脑，这名为“Project Fiona”的半小不大的家伙，从外观来看就像一台有着超大屏幕的掌机，机身左右搭载两个圆柱形的控制器，是名副其实的双摇杆设计，各种按键和L/R键也是一应俱全（就是没有方向键哈）。而配置方面，这并非我们市面看见的499安卓平板，而是一款采用X86架构，Intel Core i7 Ivy Bridge 处理器，并使用Windows8系统的平板电脑，没错，它玩的就是PC游戏，配置甚至比你现在家里放着的那台大家伙还要好。真让人慨叹科技的日新月异……现在就让大家看看这玩意的照片吧。


▲整机一览，还挺有掌机的感觉。


▲这个角度看起来有点像PS系手柄……


▲拿起来略大，不知道重量如何，太重的话就不能躺床打了（笑）。


▶从游戏选择画面我们看到了《刺客信条Ⅱ》，还有一些网游，话说能在平板玩《WOW》也是不错的选择呀。不过键盘怎么办？


▶扬声器的设计有点像iPhone。


▶从这张照片我们可以估算到机身实际的厚度，其实还好。



白菜 提供

角色人气真相大白！《超级弹丸论破2》内部舞台活动圆满闭幕！



▲本次舞台活动的主题图。

9月29日，通过网络抽选，被选中的玩家们参加了在东京都内某处举办的《超级弹丸论破2》内部舞台活动。活动中游戏制作人寺泽善德、合伙制作人齐藤祐一郎、剧本负责人小高和刚和导演菅原隆行悉数登场，而为游戏中的人气角色狛枝凪斗配音的绪方惠美小姐也在中途登台，与制作方展开脱口秀，将舞台活动的气氛炒热。由于游戏属于推理类型，因此考虑到防止剧透的要素，注定难以引发大规模的深度讨论。而本次内部舞台活动之所以通过抽选方式举办，正是因为活动中会涉及大量的剧透，连本次活动的副标题上也宣传着“竟然有剧透哦”的字样，可以说是完全针对游戏通关玩家的一次企划。



▲左起为寺泽、齐藤、小高和菅原。谈话的内容围绕着开发组内部赤裸裸的情况。

首先寺泽先生、齐藤先生、小高先生和菅原先生4人登场，披露了《超级弹丸论破2》的开发秘话。由于前作《弹丸论破》的反响很好，因此大家对于续作的期待很高，这让菅原先生表示在制作中常常感到“害怕”，寺泽先生也表示曾对于能否超越前作而感受到压力，小高先生则时常在开会时抱怨“点子都用光了！”据小高先生本人说，特别是在考虑诡计时非常痛苦。

另外本作的发售日虽然于4月28日在“niconico超会议”上公布，但寺泽先生透露实际上当时“根本就没有制作成游戏的样子”，而公布发售日后又必须在那之前完成，用小高先生的话来说就是“完全不容乐观的状况”。寺泽先生还叹息“由于前作的开发状况很赶，所以本想着本作千万不能这样，没想到最终还是重蹈覆辙。”



▲综合排名如图。

之后绪方惠美小姐作为嘉宾登台，话题转移到游戏角色身上，并发表了事前收集的角色人气投票的结果。第一名是七海千秋，狛枝凪斗也细微劣势屈居其后，第三名是田中眼蛇梦，而身为主人公的日向创则停留在第五名。只看男性的投票，第一名仍然是七海千秋，第二名是罪木蜜柑，第三名是澪田唯吹。但如果只看女性的投票，狛枝凪斗则以压倒性的优势获得首位。

对于这个结果，小高先生表示“七海与狛枝是《2》的象征角色，因此能够接受，特别是狛枝的高人气让人非常高兴。”而关于田中眼蛇梦的排位，一时产生了是本人的人气还是破坏神暗黑四天王（仓鼠）的人气的争执，最后收集了在场玩家的意见，确定为本人的人气。

而对于男、女、综合三项排名中稳占倒数三位的花村辉辉、终里赤音和贰大猫丸，小高先生的分析为“这三名角色没有人气，是因为大家都比较讨厌说黄段子或是做不雅的事的角色吧。”菅原先生对于这项结果的评价为“花村、终里和贰大的安定感真是了不得……”，齐藤先生和寺泽先生则回应道“完全无法动摇”、“板上钉钉的”，让会场陷入爆笑之中。

脱口秀结束后，众人开始介绍在会场贩卖的新商品以及正在企划中的物品。新商品有文件夹、明信片和壁挂三种。特别是接触故事核心的壁挂图案公布之后，引起了会场的尖叫声。另外，Good Smile Company也决定将其手办化，是哪位角色目前还未公布，但值得期待。

在这之后，现场举行了可以获得豪华奖品的黑白熊绝望猜谜活动。而会场的物贩角落、摄影角落、展示角落也随之开放，便于FANS自在地进行交流。



▲引起尖叫的壁挂图案，非常有深意。





▲现场举办的猜谜，采用对错二选一的形式。



▲赢到最后的玩家们可以获得人设小松崎类先生亲笔描绘的插画，以及开发组和绪方小姐的签名。











◀现场还有十神白夜与腐川冬子的Coser。齐藤先生也去掺了一脚。

▲▶设置在会场的各种周边。插画上布满开发人员的签名。



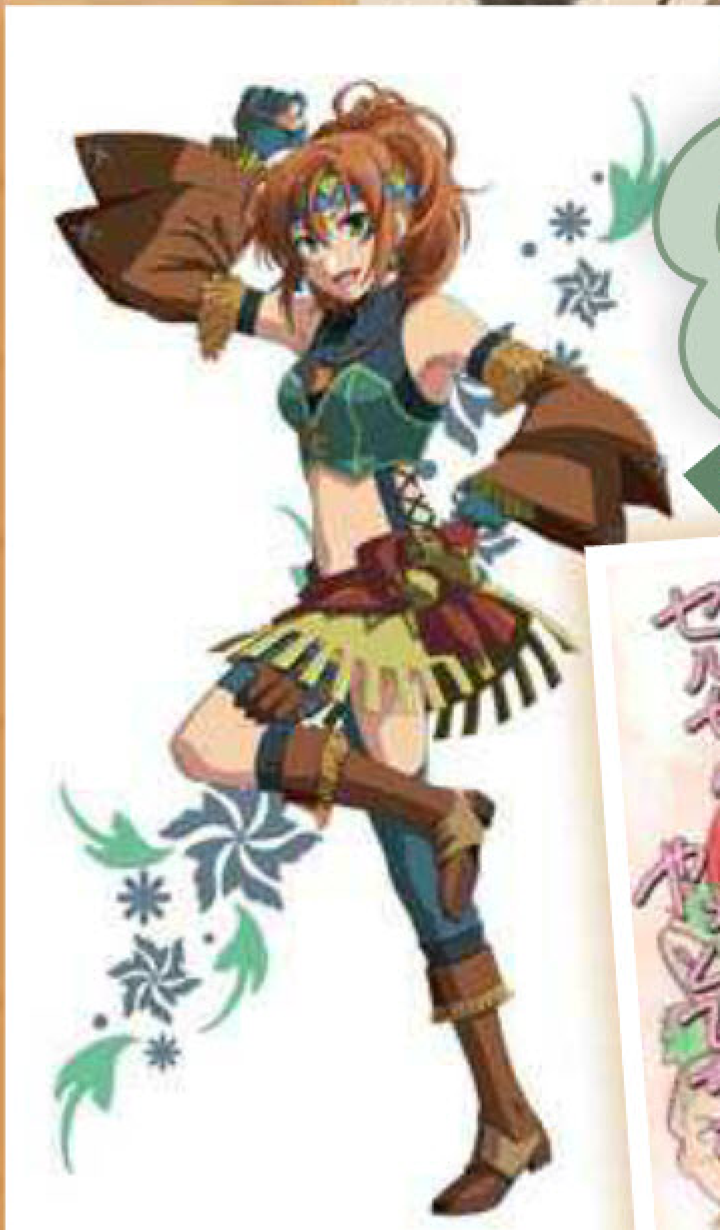
最后，寺泽先生透露：“在此之后，《弹丸论破》也会继续努力让大家吃惊。也许大家都很在意《3》的消息，而我们也已经在进行各种考量，希望大家能够继续支持我们。”这是否代表着《3》的情报很快就会放出了呢？在大家的猜测下，本次活动也圆满地落下了帷幕。

栏目主持 白菜

游戏美图秀

9月27日《伊苏 塞尔塞塔的树海》发售，使得PSV上又多了一款优质的RPG。可以看出Falcom还是有不少铁杆FANS，而本作的素质也确实出色，使得不少玩家都对本作的发售表达了自己的欣喜之情，并纷纷绘图祝贺。本辑“美图秀”就收集了这样一些美图。大家也不要错过由酷洛洛主笔的攻略哦。






白菜：这两张图的质量真是非比寻常。


胧月：其实我想问，这压倒性的主角图数量是怎么回事？


阿鲁：人气的象征……吧？


半夏：因为画师大部分是女的！















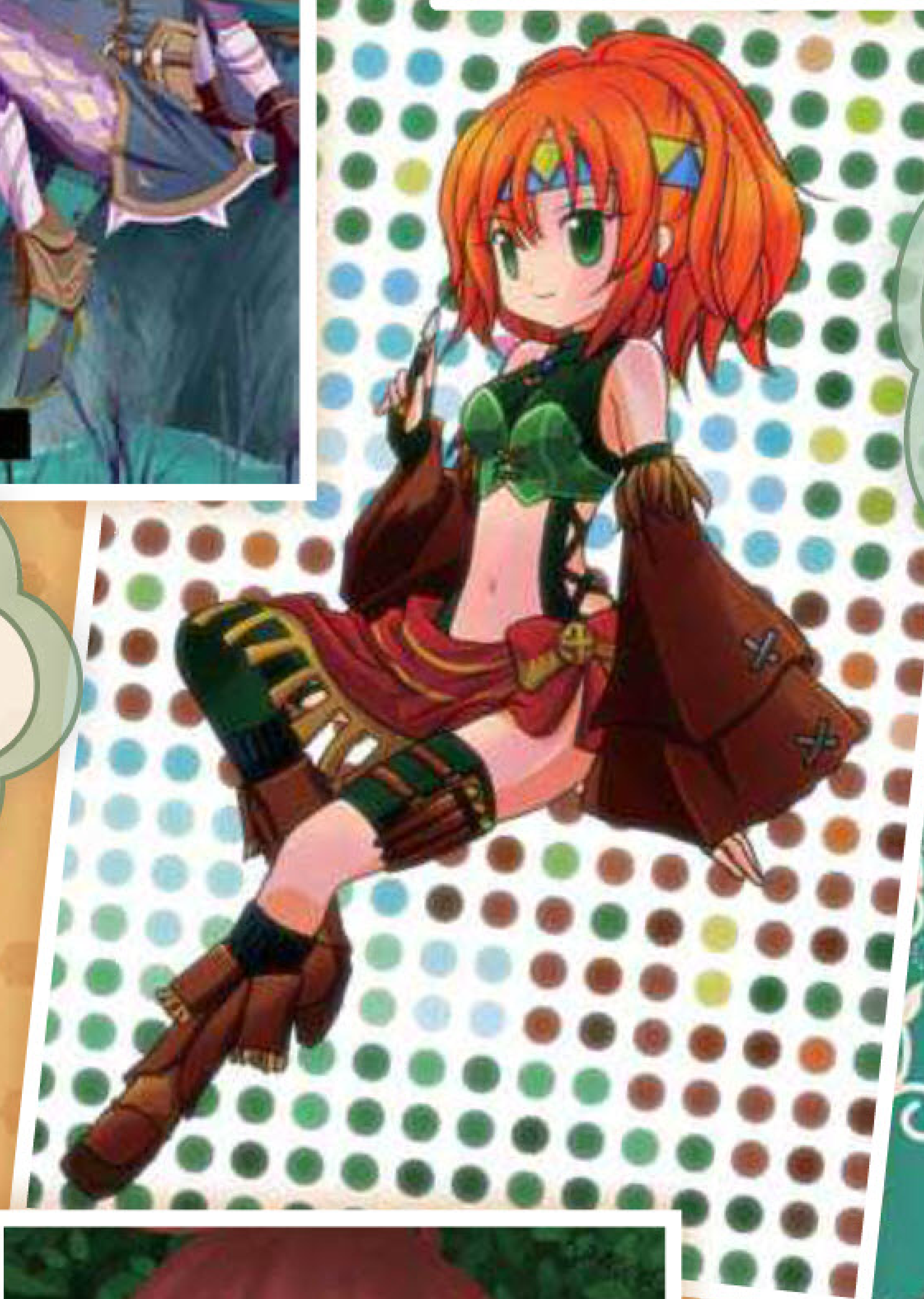
白菜：在一大堆卖萌美图中，这张图的风格一枝独秀。

酷洛洛：左边的雷姆诺斯在游戏里藏得挺深的。

酷洛洛：御姐和萝莉，你更喜欢哪个？

白菜：阿鲁：两个都抱走！

半夏：请注意你们的节操……











本辑主题

潜水

▲一身潜水服的吉尔陷入危机！《启示录》也是“《生化危机》系列”首次引入水下战斗。

炎炎夏日还有什么能比去海边游泳、潜水更舒服的么？这既能缓解高温带来的酷热，又可以一边晒着阳光浴，一边欣赏着海滩上走过的比基尼美女，实在是惬意无比。游泳、潜水不仅是我们热衷的活动，也是很多游戏主角们的最爱，水下对于他们来说可能又是一个全新的冒险舞台，那里有着丰富的财宝等待他们去寻找、发掘。下面的文字就让我们来追踪他们的足迹。

文 狮子心

特别推荐

合金弹头3

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	2000年

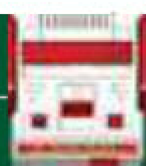


2000年SNK公司的处境已经是非常窘迫了，但是这并没有影响到《合金弹头3》的超高素质，并且本作也被喻为是整个系列的巅峰之作。游戏沿袭了系列的一贯风格，操作方式上也基本相同，不过关卡的丰富度却有了很大的提升。本作首次出现分支路线的设定，关卡中有很多让玩家选择路线的分岔口，不同的选择会让后续的攻关过程迥异。关卡的设计也更具想象力，除了传统的横版射击关卡，还首次加入水下关卡、空战关卡、最后一关更是进入了宇宙。系列大受欢迎的载具在本作中又加入了很多新种类，比如装备机关枪和鱼雷的潜艇、装备机枪的大象和鸵鸟、可以用前面巨大钻头攻击的钻地坦克等。本作中还加入了一种非常有趣的丧尸形态，虽然行动速度变得十分迟缓，但是可以无视各种热兵器的攻击，而副武器则变成了非常霸气的前方90°扇形喷血攻击，威力极大，使用得当的话可以很快地干掉第二关的BOSS。以上各种有趣的要素加上系列一贯优秀的操作手感，还有各种令人喷饭的恶搞元素，使得本作的可玩性达到了巅峰，虽然之后的续作也具备了相当高的素质，但是再也没在玩家中取得如3代这样上佳的口碑。



▶本作中有不少潜入水底作战的关卡，这对于系列老玩家来说是一种全新的体验。

冒险岛4



游戏类型	ACT
游戏年份	1994年

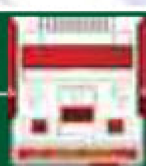
原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

4代是FC平台上最后一款《冒险岛》作品，在继承系列优点的基础上又加入了很多全新要素，使得游戏的可玩性又上升了一个台阶。本作中主角首次有了HP槽的设定，而且每一关的地图路线变得更加丰富，前作中各种考验玩家跳跃的沟壑，这次都成为了通向关卡其他路线的道路，避免了以前经常出现的落穴而死的情况。前作中大受欢迎的恐龙坐骑系统也继承了下来，玩家每击败一个BOSS就可以获得一条恐龙，比如可以在岩浆中行走的红龙、能够在水下任意游动的水龙等。本作中还加入了一个非常体贴的设定，玩家可以在关卡中任意切换是否骑龙，将恐龙的作用最大化，而且恐龙受伤之后也不会消失，而是回到基地疗伤，以后的关卡中还可以再次出战。本作的流程相当长，因此也加入了密码存档的设定，可以更方便玩家体验整个游戏。以上优点使得4代可谓是诚意满满，加上不高的游戏难度，非常适合玩家重温。



▲畅游海底景色虽美，但是操作起来可没陆上那么顺手。

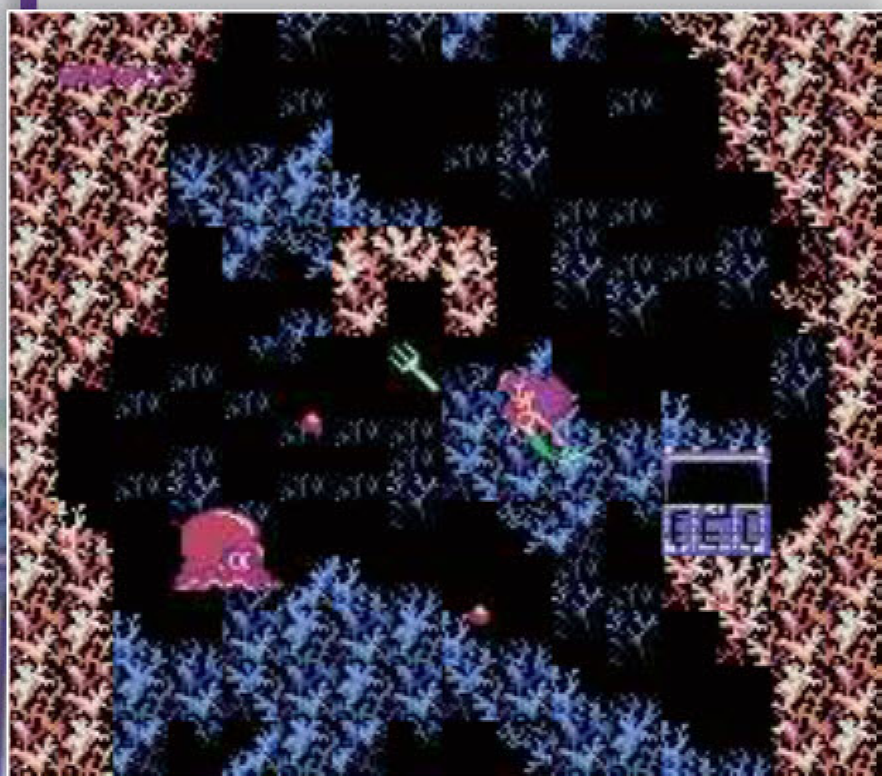
小美人鱼



游戏类型	ACT
游戏年份	1991年

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

《小美人鱼》是FC上一款画面优秀、手感细腻的动作游戏。游戏取材自迪士尼的同名动画作品，拥有与原作动画相匹配的游戏素质。本作的难度并不高，游戏最大的乐趣不在于通关，而是在于发现关卡中丰富的隐藏要素。主角爱丽儿的攻击方式比较特别，是利用尾巴放出的水泡包住敌人之后，再将其投掷出去攻击其他敌人。关卡中设置着金属宝箱，里面有提升攻击力的红球和攻击气泡数量的绿球，在提升3次攻击力之后，爱丽儿就拥有移动石头的能力，可以更好地帮助玩家通关。不过可惜的是爱丽儿只要遭受到任何攻击，其攻击力就会退回到最初始的状态。场景中很多珊瑚壁的凹槽处都藏有各类道具，寻找并收集它们是游戏最大的乐趣，玩家只要对准藏有隐藏道具的位置投掷攻击就能将它们给砸出来。值得一提的是本作的音乐很动听，重温这款游戏绝对是视听上的双重享受。



▲在浩瀚的海底寻找隐藏的财宝，充分享受探索的乐趣。

海底大战争



游戏类型	STG
游戏年份	1993年

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

本作是曾在街机厅风靡一时的作品，游戏的整体画面风格和《合金弹头》很像，而且制作团队也是同一个，因此也被称为《合金弹头》的潜艇版。游戏中各种武器的设定十分优秀，不同状态下的射击效果也有所不同，比如导弹型机雷，在水底使用时候是垂直上升的导弹，如果玩家在水面发射则会变为具有跟踪判定的导弹，在对付天空中的敌人时特别有效。另外本作不同于其他STG的是，游戏中敌人的大部分子弹都可以与玩家的子弹互相抵消，这让玩家回避敌人的攻击不再只是依靠单纯的躲避。另外关卡卷轴的行进速度也是交给玩家来控制的，很多时候要减速慢行，耐心寻找敌人火力的盲点才能安全挺进。游戏的画面非常细腻，各种爆炸、子弹轨迹效果都制作得十分精良，有时候会让玩家看得眼花缭乱，难度也是相当高。以上各类要素加在一起使得游戏值得反复游玩，实在是不容错过的射击类佳作。



▶游戏关卡设计优秀，画面要素丰富且不失细腻。

栏目主持：苍穹

白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

小小大星球



1 3 7 36



港版

◆SCEH◆ACT◆2012年9月20日
◆白金难度：8◆白金所需时间：50~60小时
◆在线或联机奖杯：有 ◆硬件要求：无



胜负师

白金综述

本作联机要素多，单机部分难度也不低，因此奖杯也分为单机和网联两大类型。从奖杯方面来看，是一款具有相当挑战性的作品，完美主义者要付出比较大的努力，不少奖杯与PS3上的《小小大星球2》设置相同。有几位固定的机友配合的话，拿取奖杯时可以节省大量的时间。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	白金俱乐部	取得除此之外的所有奖杯
铜	完成木偶星球	完成木偶星球主要关卡
铜	完成孤零大地	完成孤零大地主要关卡
铜	完成彩金市	完成彩金市主要关卡
铜	完成雪橇村	完成雪橇村主要关卡
铜	完成幽灵豪宅	完成幽灵豪宅主要关卡
银	完成故事模式	完成故事模式主要关卡
金	毫发无伤完成故事模式	全部故事模式主要关卡无伤完成
铜	连胜	连续无伤完成10个故事关卡
铜	道具收藏家	收集故事关卡中50%的道具泡泡
铜	以家为傲	在太空舱中放置10个贴纸或者装饰品
铜	积分×5倍	在故事关卡中达成×5的分数倍率
铜	积分×10倍	在故事关卡中达成×10的分数倍率
铜	计分板上前50%	在有50个分数以上的故事关卡计分板上名列前50%
银	计分板上前25%	在有50个分数以上的故事关卡计分板上名列前25%
铜	观光客	完成一个社群关卡
铜	厌倦生活	在一个故事关卡中累计死亡20次
铜	首要人物	在一场有4个玩家参与的游戏中取得第一名
铜	社交动物	与一位以上玩家完成关卡
银	完成75道协力关卡	完成75个不同的协力社群关卡
铜	先驱钢琴师	在木偶星球的钢琴上演奏Do Re Mi
铜	投入硬币	达成街机游戏场中一种游戏的所有挑战
铜	25次线上对战胜利	在有对手参加的25个社群对战关卡中获胜
银	高分	所有故事关卡的累计得分达到100万分
银	善用时间	连续七天游玩《小小大星球》
铜	精选关卡	游玩已加入精选关卡的关卡
铜	手指抽筋	在“轻碰大头”小游戏中累计点中1000个布娃娃
铜	双重11	在11点11分时游玩《小小大星球》
铜	新进导演	发表剧情动画关卡
铜	时髦大师	为布娃娃选择一套含基本素材、头部装饰和身体装饰的服装
铜	创意十足	在创作模式里创作10分钟
金	升华	在创作模式里创作1440分钟
铜	分享同乐	发表关卡
铜	50位不同玩者	发表的关卡被50位不同的玩家游玩过
铜	恶意破坏	在其他人的布娃娃身上放下贴纸或者装饰
铜	平衡表演	触碰举起物件时保持上面布娃娃的平衡
铜	快速徽章作业	发表关卡的勋章图案采用摄影头拍的相片或是游戏中的截图
铜	错综复杂	用力拨动一颗星球令其一次旋转720°
铜	万事通	观看所有教学导览
铜	40个掌声	对40个社群关卡进行正面评价
金	街机游乐场冠军	完成街机游乐场中所有游戏的所有挑战
铜	通通很重要	发表关卡评论
铜	开心快照	上传一张照片
铜	一点刮伤	旋转彩金市的LP黑胶唱片
银	乘分×15倍	在故事关卡中达成×15的分数倍率
铜	后起之秀	收集故事模式中50%的技能奖赏
银	热中收藏	收集故事关卡中100%的道具泡泡

难点奖杯打法

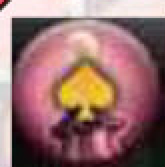


连胜

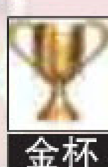


铜杯

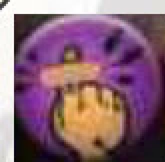
必须是10个不同的故事关卡，可以不是连续的，迷你游戏同样不算。有个取巧的方法是布娃娃挂掉的一刹那，还没有从重生点复活时按下PS键，关掉游戏应用，重新进入游戏后，可以查看一下“我的勋章”，看看连续无伤有没有中断。这个奖杯建议和下一个奖杯一起刷，可以节省一些时间。



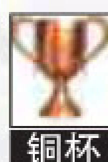
毫发无伤完成故事模式



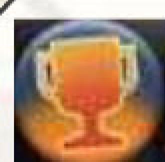
较有难度的故事模式全关卡无伤奖杯，但迷你游戏部分不包括在内。故事关卡数量虽不及PS3版，但是有关卡连结器存在，所以有些关卡很长，需要相对谨慎，以免功亏一篑。



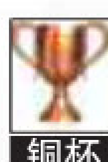
手指抽筋



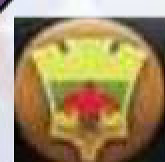
这个奖杯的官方中文翻译有点问题，其实奖杯针对的是第一关的“打地鼠”小游戏。由于数量是累积的，随便打上几盘就能凑够1000个的数量。



首要人物



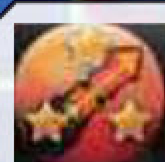
因为本作想要流畅地实现4人联机，对网络环境有很高的要求，所以在野战中想加入一个刚好有三个人的游戏，并且取得第一名，运气远大于实力。有一种相对简单的方法，但需要再找三位机友配合。先自己造一个简单关卡，只要有起点、几个分数泡泡、终点计分板就可以了，做好后上传。之后和三位好友约好上线时间，把他们拉到自己的太空舱，集合后进入事先准备好的关卡，要拿奖杯的人就吃掉分数泡泡，然后大伙一起过关。其他三人轮流这样做，四个人配合一同解除此奖杯花不了四分钟。



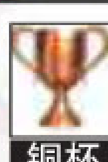
计分板上前 25%



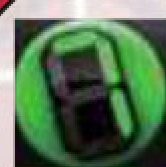
必须联上网，这样才能上传成绩。由于玩的人比较多，所以25%比想像中要容易，一般在刷全无伤的过程中可以自然取得。



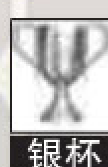
25 次线上对战胜利



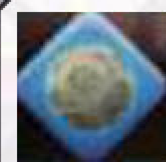
这个奖杯找一个机友合作就可以了。做一个简单的对战型关卡并发表，不想自己做的，搜索“25 VS”等关键词也可以。之后邀请一位好友进入，两人各赢25局即可。



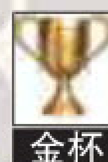
善用时间



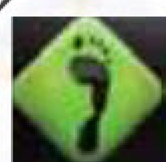
想快点拿到这个奖杯的同学可以采用调节系统时间的方法。比如调成10月1日23点59分，玩上一分钟后就算经过两天了。另外奖杯“双重11”也可以用调时间的方法取得。



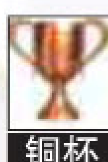
升华



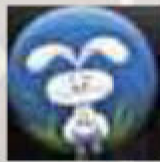
对于大部分玩家来说，花在创作上的时间很难达到1440分钟，也就是24小时，可能会想着用挂机的方式来取得这个金杯。不过创作过程中布娃娃不能完全不动，必须认定为“活跃状态”时间才会累加上去。打开箱子选东西的状态算是活动状态，但每隔十分钟画面会黑掉，需要手动点一下。轻松的挂机方法也有，具体操作是将一个导体（例如钥匙、平板电脑的触控笔、金属小盒子等）搁在屏幕上，导体与屏幕的接触点可以看到布娃娃手中伸出的一根毛线，这表现使用的材质正确，且处于活跃状态，可以单纯放置挂机。（不过由于长时间开机且画面固定，有对PSV屏幕及主机本身造成损伤的风险，所以这个方法请慎用！切记切记！）



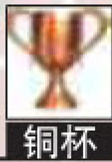
50 位不同玩者



最令人纠结的奖杯，没有之一。当然，如果你有绝佳的创造力，做出精彩关卡，那么有成百上千位玩家玩过你的作品也是有可能的。对于普通玩家来说，比较靠谱的方法是造一个超简单关卡，比如起点和计分板放在一起的那种，一出门就过关，关卡命名为“p4p”（这是《小小大星球》中奖杯互助型关卡的代号）。之后搜索关键词p4p，应该会搜到几百个同类关卡，玩家重点玩那些第一个数字不足50或刚刚超过50的关卡，玩过之后记得留下评论，同样也是“p4p”即可。对方看到后一般都会回访，增加你关卡的游玩者数量。由于本作有玩75个社群关卡、留40条评论等奖杯，所以玩一堆p4p关卡对解锁其他奖杯也有帮助。其他玩家的回访率还是很高的，很可能你一觉醒来，这个纠结型奖杯就已经入手了。



乘分 ×15 倍



铜杯

第一章第三个主线关卡中会第一次出现竞速要素，在这里有大量泡泡，达到20倍以上也并不困难。

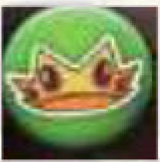


热中收藏

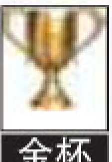


银杯

具体参看上辑《掌机王SP》的全收集攻略。由于其中有不少限定两人合作才能拿到的道具泡泡，因此有一个固定的机友合作一起拿，远比野战效率高。说白了就是“想速白，机友带！”



街机游乐场冠军



金杯

单机部分的高难度奖杯，需要过硬的操作和反复尝试方可达成，街机小游戏的图标上方出现黄金布娃娃头像说明全挑战达成，这里简单说几点心得。

复古航线：每关都有10个幸存者需要拯救，不能漏掉。因为没有时间限制，可以打得缩一点，觉得燃料少了或是防护罩有损伤就马上补充。按住L键可以完全悬停，这一点要多加利用。

超导体：在限定时间内过关就能取得三星评价。可以先尝试出过关的方法，重打一次时再追求快速过关。后期关卡要考虑提前量和时间差，加速常按，以节省时间。

萤火虫导航：每关有三个星星需要收集。背触操作适应之后定位还算比较准，这是几个街机小游戏中难度比较低的一个。

触碰迷宫：每关要解救三个同伴，有些同伴处于暗道中，稍稍找一下不难。比较麻烦的是不少同伴所处的位置只有一次解救机会，不成功的话可果断重打。点击令小黑球跳跃时要考虑到自身重量造成的抛物线。

高空塔：这个游戏有两个挑战要求，一方面是全三星，就是收集小球，但并不需要全部收齐，漏一两个也能拿三星评价；还有一个要求是收集三个标志，有一些要和三星评价分两次来取得。三个标志更是可以分多次取得，比如你这一遍收到了第一个和第二个，那么下一次只要收到第三个就算是收齐了。



开心快照



铜杯

有人可能不知道怎么才能上传照片。具体方法是在联网状态下，在玩具箱界面选择一张自己在游戏中的截图或是摄像头拍摄的照片，点住数秒后就会出现上传选项了。

DJ Max Technika Tune



日版

◆Cyberfront◆MUG◆2012年9月27日
◆白金难度：9◆白金所需时间：约100小时
◆在线或联机奖杯：无 ◆硬件要求：无

huanyuezhi

白金综述

想获得本作的白金奖杯相对于其他游戏来说是比较困难的，既要求玩家有一定的技术，也需要大量的时间。对于音乐游戏不是很擅长的玩家来说，本作白金基本是没有希望的。Grand Master of TUNE与TUNE Lover两个金杯的取得虽然没有技术上的难度，但需要玩家具有足够的耐心，后者要求游玩局数达到1000，按常理说，玩家达到99级时的游玩局数大概在700～800左右。至于Owner of TUNE gallery要求收集全部的图片，在玩家进行到594的游玩局数时就可以达成了。考察玩家技术方面的奖杯在后文做重点介绍。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	The DJMAX	获得所有的奖杯
金	Grand Master of TUNE	DJ LEVEL达到 99
金	TUNE Lover	Play Count 达到1000
金	TUNE Conqueror	全曲目全谱面通过
金	Owner of TUNE gallery	Image Gallery 完成度100%
金	MAX Chain	达成99999 Combo
金	In Da Club	Club Mixing综合评价S+
银	Popping Like	Pop Mixing综合评价S+
银	Twinkle Twinkle	Star Mixing综合评价S++
银	MAX Concentration	达成Perfect Play
银	Graduation	达成All Combo
银	Berserker	HP槽10%以下通过
银	Half	DJ LEVEL 达到50
银	Gate of Abyss	Club Mixing模式中解锁Dark Abyss Set
铜	Repeat Learning	进行5次教学模式
铜	Need More Practice	Club Mixing模式中GAME OVER

奖杯	名称	获得方法
铜	Get A Grade F in TUNE	以F评价通过一首曲目
铜	M/V Player	ALBUM模式中观看20回以上影像
铜	Failed ... Failed ... Failed!	连续3回GAME OVER
铜	Break!	以1个BREAK通过一首曲目
铜	Change!	更换20回以上音符皮肤
铜	Confidence	以HARD难度开始游戏
铜	Music Player	在ALBUM模式中听30首以上歌曲
铜	Never Ending TUNE	Play Count 达到100
铜	Let's Combo	达成100 Combo
铜	Let's Collect	Image Gallery 完成度达到10%
铜	Club House	Club Mixing 通过
铜	Pop Corn	Pop Mixing 通过
铜	First Step	Star Mixing 通过
铜	The Beginning	DJ LEVEL 达到2

难点奖杯打法



TUNE Conqueror



金杯

全曲目全谱面通过就是要将STAR MIXING、POP MIXING和CLUB MIXING中所有曲目的谱面通过，前两者大多数玩家都没什么问题，主要是CLUB MIXING中后几个组曲中包含着一些高难度的谱面，对玩家们很不友好。其实解决这些问题最好的途径就是磨练自己的技术，在技术之外也只能靠道具来弥补一下了，这里推荐使用两个RECOVER加成道具，更有利于曲目的通过。



In Da Club



金杯

堪称本作中最难取得的奖杯了，在CLUB模式中达到判定98%以上无论是哪个组曲都比较困难，而且CLUB模式中选择RESTART的话是从第一首曲目重新开始。所以这里还是推荐十个组曲中最简单的组——Popping-Like Set，曲目的话推荐shining my boy+first kiss+trip+heart beat part.2的组合，其中shining my boy应该是本组曲中最好把握节奏的，所以是首选。trip本身也很好把握节奏，而且音符也少，所以也是首选，那么第三首歌曲的选择上，为了出现下位BOSS曲heart beat，只能选择序号2的first kiss了。（该组曲的BOSS曲目分歧值是8，前两首分别是4+1=5，所以不能选择序号为3的pretty girl，其实这首曲目要比first kiss好抓判定，但若选了这个，就会出现非常难的上位BOSS曲cosmic fantastic lovesong，十分不利于玩家的判定。）歌曲的选择就说这么多。下面来说说道具，为了保证判定率，推荐使用antibreak和auto +50%的道具，前者虽然只能把0%变成1%，但如果恰好和后者一同发动时，可以变成100%。当然有FEVER+50%的道具也可以装上，可以大幅度增加FEVER的增加率，以提高总判定，但是该道具的获得在比较后期的阶段，所以并不太推荐。剩下的就是熟练了，需要玩家们多加练习。



MAX Chain



金杯

表面上看起来比较困难，但是用一些方法后使得该奖杯的获得只需要耐心了。FREE STYLE中99999连击，推荐选择HELLO PINKY的POP难度，因为这首歌曲既简单连击数又多，正常fever的状态下能达到600多combo，FEVER+50%的情况下能达到800多combo，反复刷此曲即可。当然推荐挂上antibreak和FEVER加成的道具，前者以防万一，后者则是增加连击数。如果不慎出现了break，也可以通过撕页退出游戏的方法保持前首曲目的连击数，再次进入游戏即可。这样下去大概要刷100多次HELLO PINKY即可，十分枯燥无趣。如果玩家们觉得实在无聊的话也可以去打打稍微困难的POP难度OBLIVION，该首曲目的连击数和HELLO PINKY差不太多，也可以达到很高的效率。



Twinkle Twinkle



银杯

在STAR MIXING中取得100%的总判定，相比In Da Club要简单一些，因为STAR MIXING中每个阶段都可以RESTART，出现了非100%的判定可以重来。道具的话还是推荐AUTO FEVER和FEVER加成的，这样可以有效避免点FEVER的时候对判定的影响，剩下的就是多加练习了。





刚刚过去的长假不知道大家补完了哪些游戏，在牧场中的生活进行到哪里了呢？有没有在牧场中追到心仪的角色并结婚生子啊？本次专栏就为大家带来《牧场物语 初始的大地》中女主角婚纱的细节图，另外还有人物设定原画中最后两个男性结婚候补角色。

婚纱

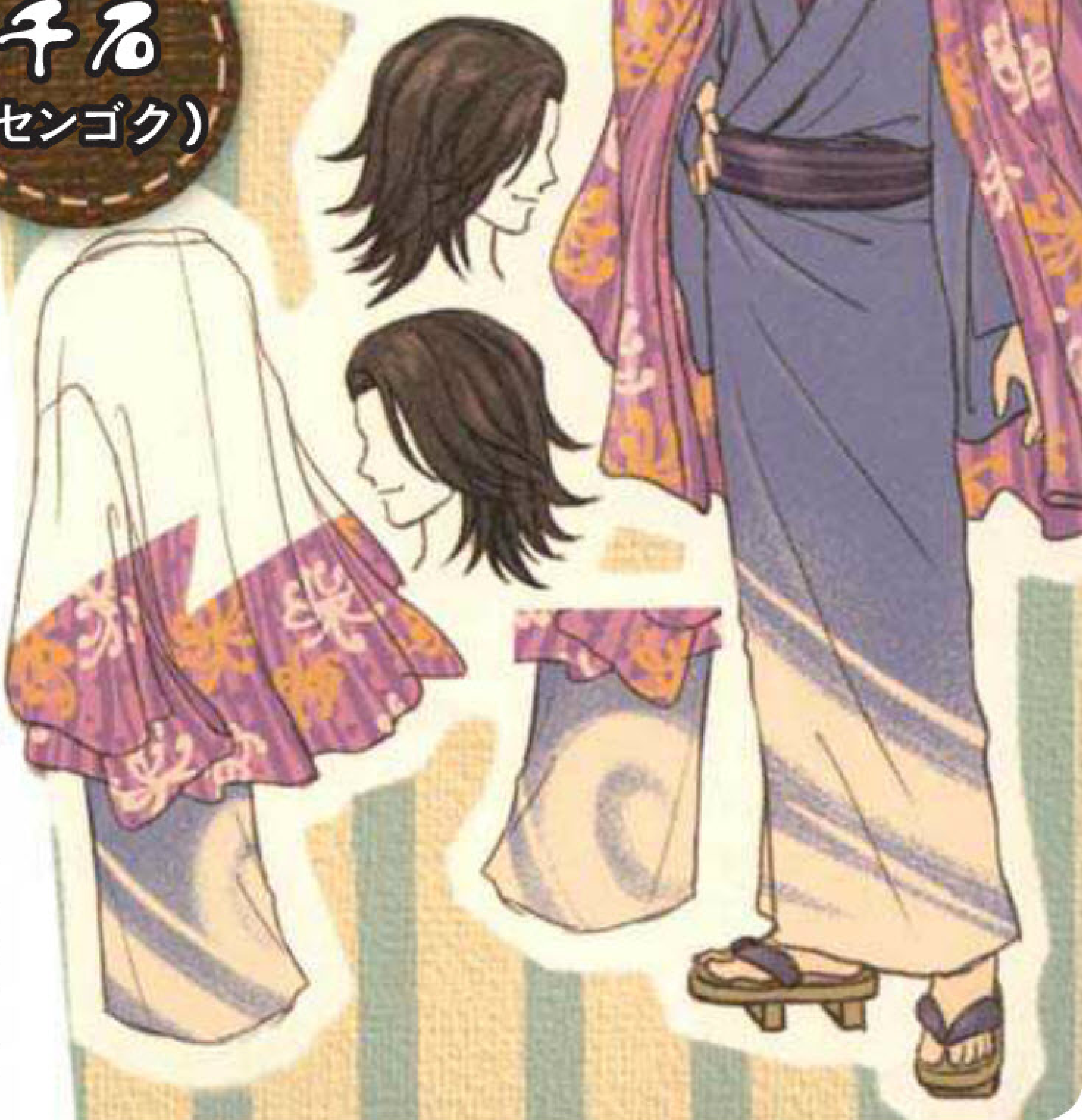
在本作中结婚仪式时重新启用了可以选择结婚衣着的系统，这一设定是只在NGC版的《幸福之诗》、NDS版的《闪亮的太阳和伙伴们》出现过的。女主角的婚纱共有两套设计，一套是豪华礼服，由多层裙摆组成，点缀着白色的鲜花，颈饰也有鲜花，头上花环很厚重，非常雍容华贵，仿佛可爱的小公主般的感觉；另一套则是简约的设计，朴素飘逸的裙摆，搭配长长的头纱，鲜花花冠仿佛一个王冠，给人非常成熟稳重的感觉。婚礼当天玩家可以任意选择一套穿着，不知哪套才是你的最爱呢？

尼禄的设定是个喜欢音乐的孩子，外表虽然看上去冷冰冰的，但实际上非常有爱心，内心十分温柔。因此他的衣着虽然是酷酷的朋克系，但颜色却是热情的火红色，和他眼睛的颜色一致。因为经营着动物商店，所以穿着非常适合劳动的短靴，搭配迷彩裤十分帅气。夹克的口袋非常多，似乎能够放置很多工作要用到的道具。拉链上的十字架装饰也显得非常时髦。尼禄平常的表情不多，但是偶尔露出想要哭泣般的悲伤表情会让人受不了呢。

男主角

尼禄（ニール）

千石（センゴク）



在看到千石的设计提案时，设计者们想到的只有石坂浩二先生演出的角色金田一耕助了。略显浮夸复古的装束，乱糟糟的头发加上胡茬显示他的不修边幅，实际上是个稳重又温柔的人，表情非常丰富，平常总是笑呵呵的，看上去十分友好，但是无奈微笑的时候却显得很落寞。整体服饰是浴衣款式，披肩上有着华丽的花纹看上去价格不菲哦。

乙女风向标



栏目主持：半夏

大红大紫的《歌唱王子》（原名《うたの☆プリンスさまっ♪》）在刚刚过去的暑假又火了一把，借着动画的东风《歌唱王子出道》的销量相当不错，《出道》中首次出现的几位前辈角色深受大家喜爱，于是制作公司顺势推出相关音乐CD，并在池袋、新宿等地展开大规模宣传活动，声优活动也吸引了大批粉丝。经过一系列铺垫以前辈们为主角的新作《歌唱王子 全明星》终于确定将于2013年3月7日发售，下面就让我们一起来看一下前辈们的魅力吧。

关于《歌唱王子 全明星》





本作的平台依然是PSP，故事时间是承接《歌唱王子 出道》之后，讲述主人公从早乙女学园毕业后进入了演艺公司“闪亮事务所”，开始作为见习作曲家展开活动，1年半的时间内一直没有取得突破的主人公，面对最后半年的时间开始为了成为音乐家而做最后的努力。正如游戏的名字——《全明星》，这一次不只有前辈们加入，系列全部角色、教师角色都会在游戏中登场，而且攻略路线也分为前辈路线、教师路线、彩虹路线三种，每条路线都可以和不同角色走到最后结局。华丽的阵容，丰富的选择，再加上4月《歌唱王子》第二季动画的开播相信在那时又能掀起一阵王子狂潮吧。

新角色简介

寿领二

CV：森久保祥太郎



负责指导一十木音也和一之濑トキヤ，当红偶像，用词比较怀旧、性格很爱激动是其特征，对细微的事情并不十分在意，因此显得有些大大咧咧，但对待工作十分认真。

黑崎兰丸

CV：铃木达央



是过去曾和圣川、神宫家并称三大财阀的黑崎家长男，家族没落后身负巨额债务，来到东京后一边打工一边进行乐队活动，之后来到早乙女学园成功作为偶像出道，是个非常务实的现实主义者。

美风蓝

CV：苍井翔太



作为偶像而活跃着，充满神秘气息的少年，平常很少开口，私生活成谜，外表非常美丽，言语行动却非常不可爱，有时会做些大家都不能理解的行为，隐藏着不为人知的重大秘密。

CAMUS

CV：前野智昭



从冰封的遥远异国而来，家族代代为伯爵身分，气质高贵，举止优雅，对自己认定的人之外都很冷淡，因为某个理由而来到早乙女学园访问，却不知怎么开始了偶像活动。

宣传活动

《出道》中大受欢迎的前辈们自然会推出属于他们的音乐CD，这一宣传机会当然不会被制作商错过，他们在网页召开专门投票，让粉丝决定前辈CD的分组，共获得上万粉丝支持。最后投票的结果是大大咧咧的寿领二和现实主义黑崎兰丸一组，沉默美人美风蓝和高贵贵族CAMUS一组，他们之间究竟会擦出什么样的火花呢？让人十分期待。为了宣传7月25日发售的全角色CD《歌唱王子Shinging All Star》，制作公司在池袋、新宿等地车站制作大幅广告，同时有全彩喷广告车在固定时间游行进行宣传，十一位拉风的帅哥吸引了粉丝的眼球。





舞台活动相关



8月19日在横滨举办了《歌唱王子》的第二场舞台活动。主要角色声优都出场表演，共吸引上千粉丝到场参加。开场曲是动画版主题曲《真爱1000%》，之后几位声优出场围绕动画内容，表演了欢乐的广播剧引来大家阵阵欢笑。接下来寺岛拓笃演唱了《Over the Rainbow》，充满活力的歌声，让观众高呼可爱。第三曲是铃村健一带来的《BLUE×PRESM HEART》，清澈的声音让人过耳不忘。接下来几位声优纷纷登场，献唱自己的角色曲以及角色组合歌曲。在几个人欢乐的MC之后下半场开始了，下半场以班级为分组，分别演唱了组合歌曲。鸟海浩辅的SOLO曲为当天最后一首独唱歌曲，最后在7人合唱的一首《RAINBOW DREAM》中整场演唱会结束。



结束语

近期游戏改编动画层出不穷，不知道还有哪部能够达到像《歌唱王子》这样成功呢？热闹了一个夏天的王子殿下们即将迎来短暂休息，不过明年3月开始估计又会卷土重来吧，喜欢前辈的笔者还是十分期待的。



本辑要介绍的新闻绝对奇葩。特别是当事人胸口中枪后还不忘继续挑衅的奋斗精神确实让人无话可说。后半部分由山山老师带来了日本留学、旅游的简单常识，有意向的读者可以参考一下。最后还有附送“三国杀”的日文手写说明书……

文 AKIHA

美国18岁大学新生挑衅警官，被当场击毙



10月6日，美国南部阿拉巴马州的大学校园内发生了一起奇异的事件。一名18岁的男性大学新生一丝不挂闯入校庭中，被警察击毙。

根据大学发表的声明，事件发生在当地时间10月6日凌晨1点23分左右，在校庭内的警察局中执勤的警察听到大声敲击警察局窗户的声音，出外查看之时，发现一名身材魁梧的裸男站在他面前，口吐恶言，并一副气势汹汹想要打架的样子。在警察的再三警告下，该学生却并没有收敛的意思，于是警察掏出手枪对其胸口射出了一发子弹。该学生一度倒下之后，虽然再次爬起并继续进行挑衅，但最终还是倒下死亡。

该警察目前在保安官事务所调查期间遭到停职处理，针对该大学生的离奇行动与动机，现在也正在调查之中。

>せめて脚を击てよ。（se me te a shi wo u te yo。）

译文：至少也应该打脚吧。

>どこのゾンビだよ。（do ko no zon bi da yo。）

译文：这是哪里来的丧尸啊。

>プロテインやり过ぎて头おかしくなつたんだな。（pu ro te in ya ri su gi te a ta ma o ka shi ku na ttan da na。）

译文：肌肉增强剂摄取过多脑子不正常了吧。（プロテイン本意为蛋白质，但日本人口中的プロテイン多指含丰富蛋白质的营养品。由于摔跤手常年服用这类健康食品来维持肌肉，所以也有部分人将其误解为能够产生药物效果的肌肉增强剂。）

>击たれて倒れても挑发をやめないってどういうことよ。ドラッグで痛みを感じないのか。（u ta re te ta o re te mo tyo–ha tsu wo ya me nai tte do–i u ko to yo。da ra ggu de i ta mi wo kan ji na i no ka。）

译文：被击中倒下竟然还不忘挑衅算怎么回事。因为嗑药而麻痹痛觉了吗。

>これシラフだつたらただのバカ。（ko re si ra fu da tta ra ta da no ba ka。）

译文：这人要不是醉酒状态的话，就是个二货。

之所以我们觉得这则新闻让人蛋疼，是因为我们站在外国人的角度上看问题。假设自己所在的学校大门口有这么个警察，估计就谁也笑不出来了吧。先不论对手的装扮是不是有伤风化，面对一个没有携带武器的普通大学生，得有多大仇才能第一枪就朝着胸口射击啊？而且既不是空包弹也不是橡胶弹，真枪实弹也没有鸣枪示警，这名警察实在是有够冲动。不过经过警察的警告还继续挑衅的大学生本身似乎也有问题，究竟是什么状况才会让他全裸待机在警察局外猛敲窗户呢？另外关于警察的处理竟然只是暂时停职，这一点也很让人在意。美国真是太危险了。

日本行简易指南

文 山山

10月第一周，接连收到几个学生报平安的信息，看来都安全到达日本了。因为中国学生都6、7月毕业，所以10月是留学旺季。从8月底签证下来开始，几个学生的轮番提问就没有停过：行李可以带多少？要带多少衣服？每月生活费是多少……好问是好事，但别让我一个问题回答10遍行不……

介于ACGer多半有去日本的冲动（反正我是去了，还漂了N年回来），这次就简单介绍一下关于去日本的一些注意事项：

1.行李20KG，留学生可申请30KG。在秋叶原购物时算着斤数买，别超重。

2.日本是海洋性气候，白天再热晚上也会降温，夏天去别穿太少。长住的话衣服控制在10套内，日本又便宜又好看的服装店多的是，实在找不到哪里买，就去优衣库好了。

3.吃饭一般快餐是700～1000日元（100日元=8RMB，下文中货币单位均为日元）、回旋寿司2K-、居酒屋3K+、烤肉5K+、高级和食1W+。留学生自己做饭的话每月5W-6W，除了龙虾、鲍鱼、河豚之类吃不起，别的随便买。

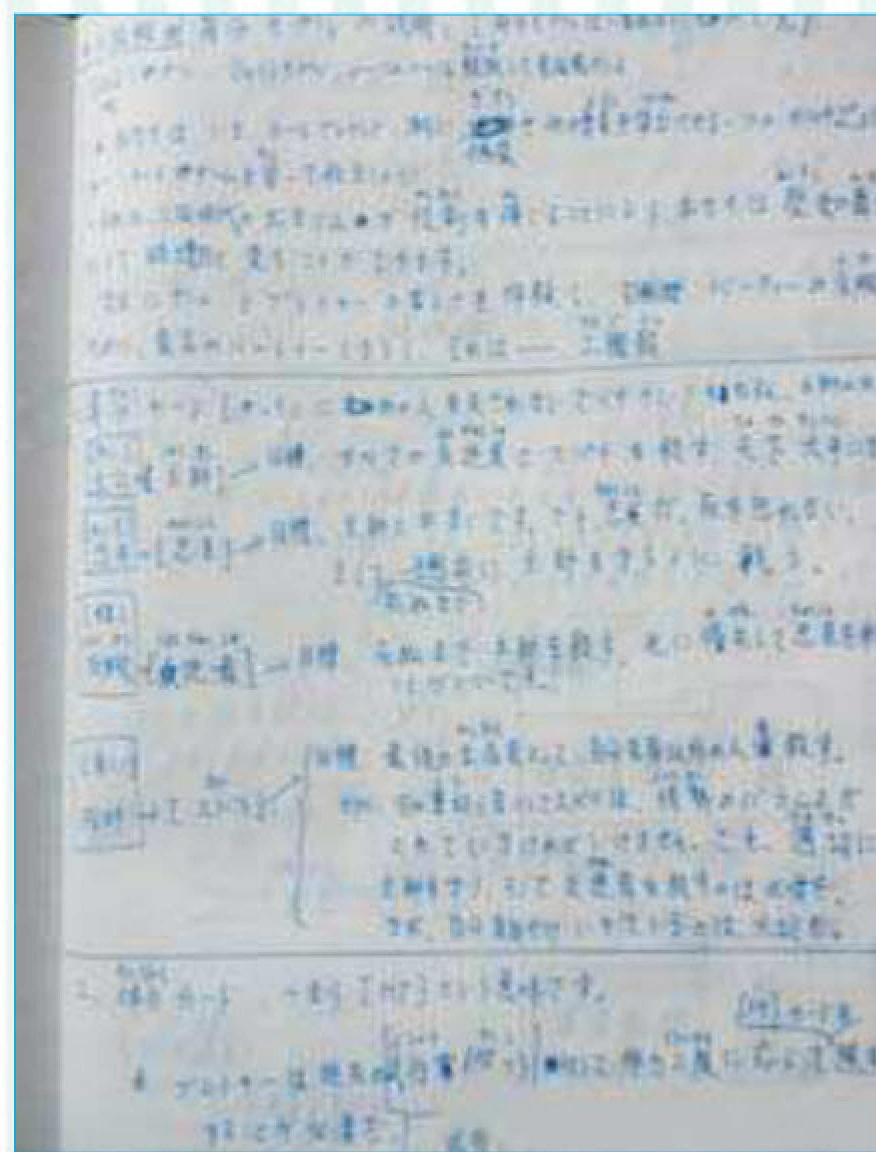
4.日本住宿很贵，一般酒店也要1W+，没有朋友在日本提供住处的话最好不要自由行，酒店钱都花不起。当然，除了一般酒店也有其它选择：love hotel（情人旅馆）5K+、胶囊酒店3K+、网吧2K+（日本网吧有床）、公园长凳免费。留学生租房的话单间6W内比较合理，合租比较便宜，2室1厅8-10W（地区不同略有起伏）。

5.大医院很坑爹，排队排一上午，一点小毛病就要你照片，没有保险的话超贵，所以留学及常住一定要办国民健康保险，小毛病的话去小地方医，日本没有黑诊所，很安全。

6.手机是签约制。只要欠一家的费，别家都不会卖手机给你。3G网包月5K不到，用起来很嗨皮，但座机费和话费都不便宜，看清自己每月有多少免费时间，算着打。没办上网包月千万别开网，曾经有熟人没办包月，上网下歌看网页一个月用掉20W话费……

篇幅有限，暂时就写这么多，细节以后有机会再细细道来。最后吐槽一下，某MM托我买一套“三国杀”寄给她，说她的日本人学长和美国、俄罗斯、韩国同学们想玩（附上某日本学长的全日文“三国杀”解说图）。“三国杀”要逆天，取代麻将的日子不远了……





掌门人

按照惯例，这辑“掌门人”的开头就是“中秋国庆长假结束了”一类的话，嗯，的确结束了，但对马修我来说心情还是很复杂的：一方面大家的节假日都结束了，休四天的本人也就终于不用再羡慕嫉妒（没有恨）了；而这假期一结束，每天早上上班下班都又恢复了拥挤的状况，无论是路面还是公交地铁，到处都挤……还好马修我是掌机玩家，站好靠好坐好，这一路就都有游戏相伴了，只要不玩得过分投入坐过站，都会是充分体会掌机便携乐趣的游戏之旅。



给点玩的意见

因为离家远，高中开始住校了，住了一个星期后回家就发现家里是多么美好。住校不能带小P，好无聊啊。有哥们叫我带一个望远镜来看女生宿舍……难道，就没有别的玩的了吗？小编给点意见吧（orz）！

昆明 李博南

半夏：望远镜那么神圣的东西怎么能用来偷看女生宿舍！要拿来观望天体！

白菜：我的高中时期是GBA和漫画陪过的，点满你的隐匿技术吧。

胧月：玩火容易把自己玩成熊孩子，不推荐。

马修：用望远镜远远地看女生宿舍却连话都说不上，这不是没事给自己找火上呢么……实在无聊找些书看看吧，起码积累些文字功夫以后可以投稿。

要宅出健康

叹文科、运动会、难难难！本班男生每人至少八个项目（加上团体项目），想我本来是从不报项目看热闹的主儿，现在贫道的小身板……以后要宅出健康来啊！

乌鲁木齐 无为

苍穹：道长所言极是，做健康的宅男，运动会摘金夺银的任务就靠女生吧。

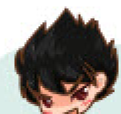
白菜：“文科”跟“不运动”完全是两回事吧，道长得把握展示雄风机会啊。

马修：难道是系里可以参加运动会的太少么……我当初也是文科班，没觉得和运动有任何冲突啊。

只言片语 玩NDS版《重装机兵》，中文版搭配日文攻略，对不识一个日本字的本人来说，特累。（上海 王菁益）

掌门话题 小编们的第一位机友是如何认识的？怎么成为机友的？

（该话题由沈阳读者 Jhosua 提供）


苍穹 早年时住在一个三层的砖房时，邻里之间走动很多，全部18家住户有不少年龄相仿、交往甚密的玩伴。学校每周一都要召开教工大会，父母为了不让我们乱跑，“特赦”当天晚上可以玩电子游戏，于是每周一晚就成了我们这群孩子聚众玩“小霸王”的美好时光。谁死了一命就立刻换人，《魂斗罗》、《赤色要塞》、《双截龙》……虽然卡带很少，但仍反复游玩并乐此不疲，那也算是个人享受最纯粹游戏乐趣的难忘时光。


半夏 严格说我没有机友，几乎不玩联机游戏，不过大学时身边朋友有掌机的比较多，经常和她们凑一起交流哪些游戏比较有趣、哪些游戏值得一玩，这也算女孩子的一种游戏方式？比起联机更注重交换情报……大概是这样吧。

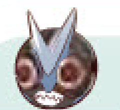

马修 第一次由于游戏结交朋友，已经是初二开始混街机厅以后了，初二那年冬天每天都走得很早，先去街机厅玩半小时再去上学。就在这每天半小时内，认识了不少同样赶在上早自习前来玩游戏的本校和其他学校的玩友，但那时候通讯非常不发达，所以大家也都是早上在街机厅等机台时交流交流、聊一聊，其余时候基本不联系，真正的“淡如水”的交情。


白菜 老爸。家里第一台伪FC就是老爸搬回来的。第一次双打的游戏是大家喜闻乐见《魂斗罗》和《双截龙》，初代《恶魔城》也是相互研究着通关的。不过自从PC普及以后，其兴趣就转移到PC游戏上面去了，家用游戏上不再有共同语言。


LIKY 上大学的时候，蹲厕所玩GB，不是单间的那种，没有门的蹲坑，所以很公开，然后被一个来嘘嘘的注意到：“你这是GB啊！我也有一个。”于是就聊上了，原来是隔壁寝室的学弟，然后成了机友，天天来我们寝室联机，《KOF》、《马里奥网球》……


胧月 童年时一群男生扎堆打游戏很常见，这在我的定义里还算不得机友，毕竟没有共同研究探讨过什么，那时看游戏机也只不过是一种普通玩具。高中时跟一个关系很好的同学开始研究各种RPG和战棋游戏，并凑钱买了MD和SS，算是有了真正的游戏伙伴。此人的弟弟也极具天赋，当时虽然是低年级的小学生，却能把《重装机兵》玩得头头是道，在其他游戏上也颇有心得，我常不耻下问。


乌冬 当时上小学和初中时身边玩游戏的朋友都挺多的，有共同的兴趣自然就容易混熟，大家经常聚在一起打游戏和谈论游戏的话题，所以还真不确定谁才是第一位，其实只要大家都是喜欢游戏的，是不是第一位也没关系了。


酷洛洛 第一位机友啊……不算同班同学的话应该是隔壁班的一位同学吧，主要是当时两个人的兴趣几乎一模一样，具体是那些就忘记了，那时候还经常去他家玩MD的《幽游白书》，有一次还在他家做米线，但最后发现用的其实是粉丝，还连累他被母亲说了一顿……

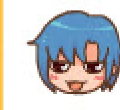
《假面骑士》死忠

话说，自从《全假面骑士 骑士世纪》公布以后就越发觉得酷洛洛同学怎么这么像假面超人啊，难道酷洛洛一直是系列的死忠？酷洛洛同学太有福了……

南宁 阿斌酱


半夏： 我举报，酷洛洛不算死忠，最近他只挑有AKB的部分看！


白菜： 完全不懂该系列的本人隐约记得初代是被邪恶组织改造的……这算有福吗？

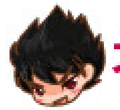

马修： 本人由于童年缺失一直没看过《奥特曼》、《假面骑士》这些，所以当酷洛洛的小编形象出来时，我只想到这是个超人，但完全不知道应该属于哪个系列……

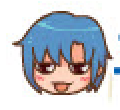

酷洛洛： 呃，其实是“业务需要”……虽然我也看《假面骑士》是对的。

各种忧郁

还有一年就走上社会了，总觉得一到假期末就各种忧郁……嘛，我还是先忧虑一下如何在毕业省出PSV+3DS LL+正版游戏的钱吧。

上海 郑一帆


苍穹： 还有一年呢，好好享受一下校园生活吧。


马修： 对于一般学生来说，一年时间攒下PSV+3DS LL+正版游戏似乎有点难度，也别太纠结这个目标，以后工作了，这些钱其实不算什么。另外呢，有两年在国庆假结束前一天，我也莫名地忧郁了……

TGS2012 抽奖印花

只言片语 作为忠实的猎人，我期待《MH4》！（武汉 小枫）

长发

自己留长发给人的感觉好不可思议呀。

广州 洪哥

酷洛洛：嗯，当我看见胧月以前的秀发时，也觉得很不可思议。

苍穹：酷洛洛的梦中情人，首先要有一头乌黑亮丽的长发（广告插入）。

乌冬：我怎么记得有一段时间酷洛洛的头发也不短呢……

白菜：老家有几个美院的朋友，进进出出的看习惯了。这是艺术气息。

马修：刚来深圳那几年还真在大街上看到好几个马尾男，连一头白发+长了老人斑的老爷爷都有，但这几年貌似少了……



《火纹》CD

看到《三次元空间》中《火纹 觉醒》CD时着实兴奋了一把，但突然想到FAQ电台中曾说过只有日本用户才能注册任天堂俱乐部，顿时欲哭无泪，老任你没人性啊！5555《火纹》CD啊！

江苏 幻想者

半夏：任天堂俱乐部还是很厚道的，各种点数奖励丰富，还能换取各种周边，《火纹》CD只是在那先行发售，应该会有正式发售的请这位读者安心。

苍穹：主要是要有确切的名址才能从任天堂俱乐部那里收赠品，如果在日本有朋友或亲戚的话也是可行的哟。

马修：看着自己的那一堆买游戏买主机时附带的小黄纸，总有种好东西被我糟蹋了的感觉。

胧月：谨慎支持句子中的某一部分，例如“人性”云云。

去留学

月底要飞去11区留学了……以后能看到《掌机王》的机会大概也很少了吧……还记得小学五年级时第一次与《掌机王》相遇，如今已有近一百本了，时间这东西还真是……嘛，总之真的很感谢《掌机王》陪我走过的这么多年，希望小编顺顺利利把《掌机王》越办越好！？

惠州 Keita

马修：从惠州到东京，这一路飞的时间可不短，不知Keita同学会在什么时候开始感受到异国文化呢？

LIKY：也是老读者了，Keita也加油！

白菜：小鬼，我们已经掌握了你的第一手情报。以后小编们再去TGS就找你带路了（笑）。

苍穹：毛老师这次去东京最大的感受应该就是“有当地向导真好”吧。



只言片语 《噬神者2》，碉堡了！（天津 JK）

189辑调查之目前你“传教”最成功的游戏，以及使用的方式

暂时没有吧……

北流 GCSZ

内涵的问题呐……估计也只有《口袋》了，以自己懂的知识来表现！

苏州 老总

“《MHP》系列”，在我带动下有PSP的同学都玩了。

武汉 小枫

《和平行者》，方式是口述及百度知道（比如问近期啥游戏好玩的）。

汕头 Melmen

目前来看还是“《生化危机》系列”，反复教学，不断演示。

何为 WWY1151229

很多，比如最近玩的3DS上的两作《生化危机》。

深圳 RG王子

《马里奥》吧，大学时全寝室都玩了。方法就是讲我小时候玩的各种趣事。

石家庄 Lininter

没有，反倒是被别人传教了“《空轨》系列”，从此陷入不能自拔。

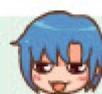
常州 神之叹息

《塞尔达传说》，传教方式其实是游戏本身的可玩性。

开平 钊哥

《COD 现代战争3》，请同学到家里玩，一边放又一台中低端电脑，一边用PS3玩《COD》，不一会（你懂的），大家就都开始玩PS3了。

宁波 希幻

**马修：**其实让别人喜欢上游戏的方法，不外乎就是各种言传和身教，而各位苦于身边无玩友的朋友们也不妨尝试下，用你的影响力去感染下身边的人。

189辑调查之游戏主角喜欢手调外貌及各项数值，还是系统直接给出的备选脸谱？

备选脸谱。

南宁 元

我比较喜欢手调，这样更有个性的说。

肇庆 烦恼的人

当然是喜欢自己手调了，不过感觉调好之后还不如系统给的呢……

沈阳 照三炮

RPG类基本手动设置，桌面类、益智类看心情，一半自己调一半交给电脑系统。

上海 季节之殁

本人比较偏向于手调外貌和各项数值。

上海 顾春军

手调，不然就干脆不能调整使用官方形象。

惠州 Keita

后者，因为后者的数据是最规范的，就像数学课本上的例题，虽然乍看简单，但是博大精深。

杭州 Deepthroat

一般会选择手调，因为系统给的太大众脸了，帅是帅，但一点特色也没有。

太原 zero

备选的就可以啦，不然还要弄一个和自己一样的角色不成？

玉林 陈海松

直接用备选脸谱，因为手调占时间。

北京 海豚

自己调，虽然耗时，但是有成就感。

上海 Snake

**马修：**这辑把189的调查都放上来吧，说起来选自定义形象的还是占多数，尽管素材也都是官方提供，但毕竟一定程度上迎合了自己的口味。

玩家画廊扩大版

《掌机王SP》家徽



江苏 幻想者

**马修：**嗯？家徽？看着挺不错的，不过咱们没有旗子，就放“掌门人”里吧。

扫描

我有个亲戚，他玩了5年的PSP，有次我找他联机《怪物猎人》，突然发现他家里有一个PSV包装盒……后来他不得不告诉我他自己偷买台PSV，但是没买游戏，目前还把小V当MP5用，哇咔咔……

庄河 小尊

**白菜：**“哇咔咔”的意思没弄明白……

**半夏：**很明显“哇咔咔”是一种笑的声音。

**胧月：**大概意思是“你有PSV又怎样？”吧。

**马修：**其实我觉得呢，买PSV主机这步比买PSV游戏要难得多，你亲戚已经把最难的一步迈出了，所以……你可以趁此唆使他买PSV游戏，甚至你买游戏把他的PSV借来。这主意不错吧？

只言片语 从宣传片上看，《终极军团》很有魄力，如果成品素质优良，那么又一个优秀的原创品牌出现了！（沈阳 脆甜葱）

玩家画廊



桂林 豆腐

马修：这还是一部黑框的电视机，是吧。



深圳 RG王子

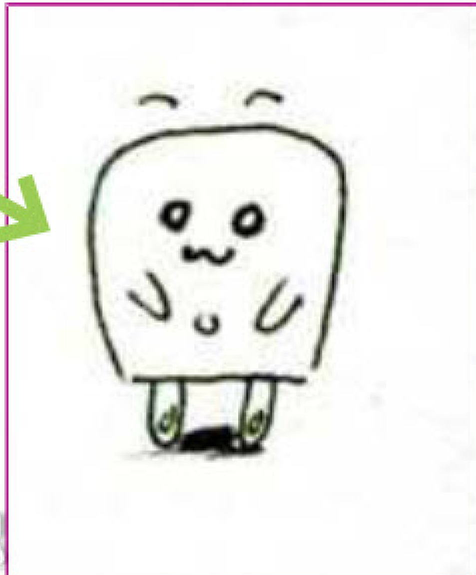
马修：这个算是很艺术的自我签名了吧。

马修：从画框中飘出的马修幽灵，话说如果镜子里的自己某天这么飘出来，会不会很可怕？

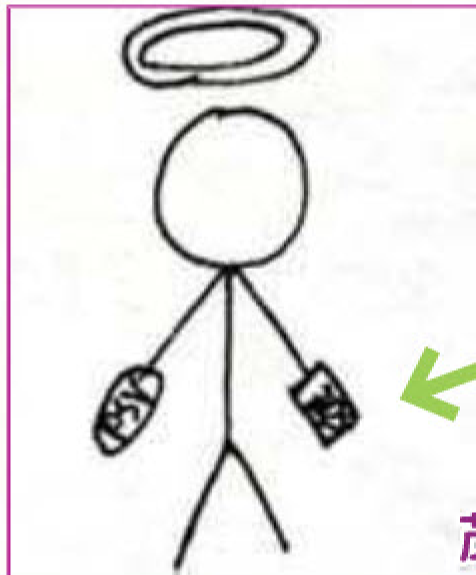


杭州 sky break

马修：一个手短到够不到肚脐的……方块胖子？



汕头 林少忠



茂名 风雷

马修：又一个脑袋上顶圈的人，不过从新世代双掌机制霸来看，人家应该是天使——不过翅膀呢？



你一言我一语

期待《AKB 1/149》，149个妹子都喜欢我，on my Lady Gaga！

马鞍山 玮园长

马修：这句话向我们起码提供了三个信息：1.玮园长同学非常痴迷于AKB；2.玮园长同样喜欢Lady Gaga；3.写这回函表时Lady Gaga发胖后的图片还没流出……

用什么软件可以为NDS添加金手指？如果连《口袋玩家》的回函表在同一个信封中寄，会收到吗？

东莞 Magic

马修：很多烧录卡和模拟器都有金功能的。而《掌机王SP》和《口袋玩家》都买的朋友也大可放心，两本书不仅收信的地址的相同，就连读编栏目的负责人也都是马修。

小编们没钱时怎么办？

乌鲁木齐 卡尼多玛特

马修：虽然小编们败钱现象比较严重，但一般不会花到没发薪水就先没钱的地步，有的话，一般是采取找土豪的鲁叔借钱之类的方法。例如马修我前年被小偷拎包后出现了没钱的窘境，当时就是跟鲁叔借了300元，撑了一周后发薪了。

有的人上学的时候觉得放假好，放假的时候觉得上学好，小编们以前有过这样吗？

肇庆 阿飞思达克

马修：我还真没有，不说上课，一些不想见的人天天都得碰面也不爽的，而好朋友即使放假也可以天天凑一块。会不会是阿飞同学和一些要好的同学住得比较远的缘故呢……

和同学打羽毛球，我每次扣球他都不接，眼睁睁地目送球落地，然后熟练地捡球、发球×N，气死……

沈阳 羊明叨

马修：得失心太重固然不可取，但淡泊名利到完全不在乎输赢，会不会也少点对抗的乐趣啊……

在上海科技馆被JS骗了，卖我的登月舱居然少了一个零件，小编们有过被这种正规场所坑的事情吗？

天津 JK

马修：呃，这位同学后来有没有去摊位索要缺失零件呢？一定要去问问嘛。

某辑有读者在“你一言我一语”中提到的《掌机王》第十辑到底是什么意思呢？

玉林 夏夏

马修：这个竟然被很多读者问起了，那说大致说下吧：《掌机王SP》的前身是两三个月一本的《掌机王》，做了9辑后月刊化，加上“SP”并从1从头开始。那之后有不少读者怀念两三个月一本时的那种大型专题风格，所以便提问《掌机王》第十辑还有没有，当时我和LIKY以及主编都认为没问题，就说“有”，结果《SP》后来改成半个月一本，人手更紧张了不说，掌机市场本身也出现了GBA、NDS、PSP三家共存的局面，彻底回不到旧《掌机王》时代，而我那个“《掌机王》第十辑”也成了老读者们吐槽的对象之一——当然，那时候还没有吐槽这词。

不要问我期待什么……补老游戏已经忙不过来了。

贵阳 孤狼

马修：忽然很羡慕现在的玩家们，游戏可以多到玩不过来，这在本人学生时代是难以想象的。

好想看看3DS上的《口袋妖怪》是什么样的。

上海 kiddo

马修：这位同学书说的应该是正统作品吧？也许会用到《立体图鉴》的建模哦。

只要这次其中考试考进前3名，就能入3DS了！努力啊！

哈尔滨 柳梦凡

马修：嗯，又到了为买心爱之掌机而努力的时候了，大家都加油吧！

《掌机王SP》书刊 奖品退回名单

以下为《掌机王SP》的奖品退回名单，且名单上的中奖者至今未能联系上。看到该名单后请尽快联系读者服务部（电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net）确认姓名及地址，以便我们尽快为您发放奖品。

地址	姓名	辑数及奖项
广东省广州市天河区茶山路243号104房	姚一帆	185辑大奖

只言片语 188辑“光环”的China Joy那段一开始就听到了熟悉的音乐，《刀剑神域》OP啊！（柳州 艾斯）

梅州 东雷



常州 类星



马修：嗯？好可爱的小老鼠，就是尖尖的尾巴有些……

马修：乍一看还以为是百变怪。

马修：我被人提问时也经常开“你猜，猜对了就告诉你答案”的玩笑，呵呵。



汕头 Melmen

马修：黑丘雷姆，一直觉得这家伙非常霸气。

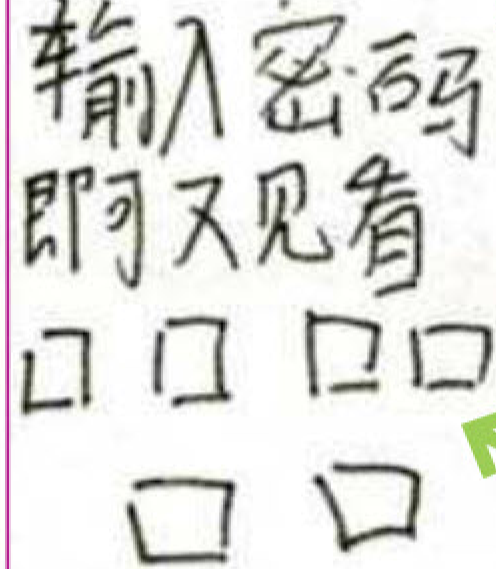
马修：关于3DS破解，现在也没消息啊……



深圳 小小民



福建 楠木酱



庐江 CJの小孩

马修：上午刚因为遗忘解压密码而删了近1G压缩包的马修含泪整理回函表中……

坑死爹了

我无语了，初一时是1年1班，初二时是2年1班，到初三变成3年8班了！坑死爹了……

吉林 张忠鹏

马修：回想一下，我初中时候还有不少初一时1年1班，初二时2年2班，初三时3年3班的……都是分班惹的祸啊。

白菜：初一初二普通班，初三分到重点班？这是好事嘛。

胧月：没搞懂你们的制度，变好了还是变差了，或者说单纯忌讳这俩数字排列在一起？

好多妹子

开学动漫社招新，招了好多妹子，不科学啊！最近妹子都看起动漫当宅女了么？

苏州 血祭狂歌

苍穹：血祭是社长？那岂不是可以好好调教一番？

白菜：有妹子还管人家什么属性！

马修：这算不算得便宜卖乖？

胧月：都说是动漫社了。等哪天学生会主席是个平胸萝莉，书记整天捧着掌机写攻略，年轻的女校医向你频抛媚眼时，可以再来感叹。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日

《掌机王SP》邮购信息

掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、58、59辑，定价：16元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。

《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《PSVita专辑》：VOL.2 、3，定价：32元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 想玩“《传说》系列”新作，但好像没啥新消息，我觉得这种RPG很适合我，易上手。（南宁 卢尚拓）

FAQ电台

栏目主持 LIKY

PSV的破解终于进入了实质性突破阶段，国外破解达人已经放出了能让PSV运行PSP ISO的自制软件，各大论坛的PSV区出现了少有的火热状态，玩家开始热烈讨论。由于破解需要用到有漏洞的游戏引导，这些游戏往往一被黑客公布就立刻被索尼下架，黑客与索尼的斗争近期也变得相当频繁。对于广大玩家来说，终于能用PSV玩上免费ISO游戏了，虽然只是PSP，这已经让他们开心得不得了了。好了，下面来看看本辑的问题。

PSV白色网购价格稳定在1800左右，请问什么时候能够降价呢？另外PSN账号两台PSV能共用吗？

石家庄 刘梁



由于目前白色PSV只有日版和港版，价格是比较坚挺，等到美版白色主机发售了价格肯定会有所松动。10月30日，美国地区会发售一款《刺客信条Ⅲ 解放》的白色限定版PSV，售价249.99美元，至于普通版白色主机的发售日官方还没有放出太多消息，不过估计也不会太久，耐心等等吧。至于账号问题，一个PSN账号可以让两台PSV共用。



请问3DS LL充满电需要多长时间？原装电源和组装电源的使用效果有多大差别？

上海 杨睿



3DS LL充满电大约需要3个半小时，至于原装电源和组装电源在质量上肯定有一些差别，这可能影响到充电时输出电流的稳定性。如果要购买组装电源，一定要选择质量过硬的，另外注意输出电流的规格，原装电源的输出电流为900mA，购买的组装电源尽量靠近这个数值，电流小了充电时间会长，电流大了对电池有害。

现在出手购买3DS LL合算吗？以后3DS LL还会降价吗？

上海 顾春军



从以往的经验来看，只要一天没破解，国内的主机价格就会随时间逐渐无限接近官方售价，照目前的破解状况来看，3DS LL还是有一点下降的空间的，但以后的事情谁也说不好，加上目前的价格也颇为实惠，个人觉得还是“早买早享受”比较好。至于3DS LL会不会降价，同学是指像3DS那样官方售价降低1万日元吗？这个可能性估计不

只言片语 一个月擦一次书，否则就像我的“蜡笔小新”一样积满灰尘了。（广州 洪哥）

大了。

PSV的《Persona4》玩到一定地方了，可以选择恋人了！我实在不知选哪个好哇？

苏州 贺念禹

大家放心，这位读者不是在晒进度，而是在询问恋人选择的相关问题。本作可以随意选择恋人，且可以脚踏多只船，在有复数恋人的情况下，在情人节还会机会触发特别的剧情，而且没有任何负面作用。所以就按自己喜欢的上吧。白钟直斗成为恋人的情况下，与她共度圣诞夜还可以获得女性版校服哦。

《战国无双3Z SP》的普通难度的难度也不低啊，我把创史演武都通了，但每个人开始还是没有太称手的兵器，秀吉方的小牧长久手虽然快但武器质量太低，请问有没有既快又好的刷武器的地方？还有，“创史演武”里的宝石虽然拿得非常多，但武器和防具改造到第三级必备的红宝石完全不够用，请问哪里可以刷红宝石？不想再进“创始演武”刷了……

上海 元

刷武器的话，最有效率的个人认为是长谷堂之战的伊达军，开始当然要用伊达政宗或杂贺孙市把这个关卡在模拟演武里打出来。难度选地狱或修罗，道具选择时把灵镜（加满无双槽、一定时间内无双槽不减并加强无双效果）、荒御魂（加满练技槽）、黑漆太刀（攻击力上升）和兵粮丸（徐徐回复体力）。开战后上行便碰到第一个武将上泉泰纲，他旁边的箱子里就是把武器。拿完武器后下马，待上泉泰纲靠近后，把灵镜、荒御魂和黑漆太刀都用上，然后立刻对他使用无双奥义・皆传，有荒御魂加持的一套无双奥义・皆传即使不打死上泉泰纲起码会把他的体力打掉一半，然后使用兵粮丸，或硬拼或在混乱中捡漏，总之击破上泉泰纲后有很大概率掉落武器，小概率则是掉落防具。接着立刻上行让前田庆次把自己干掉，如果对武器不满意，还可以重新刷，效率非常高。至于红宝石，在长宗我部元亲的最后一关姉川决战中，开战后不管别人直接去砍原长赖，完成“明智军的武将在4人以上击破原长赖”的击破效果，其奖励必定为红宝石，普通难度是5颗，随着难度增长奖励数量也多，修罗难度下可以拿到9颗，击破原长赖本身也有一定概率掉落红宝石。可以在元亲通关后带上道具活水杯，直接用无双奥义干掉原长赖。

《MH3G》好像很久没有更新下载任务了，是不是停了？

Email 太刀控

虽然最近的下载任务更新速度明显减慢，但至少应该还有USJ・ガノトトス3D和USJ・苍火龙狩り两个任务，这是之前日本怪物猎人主题公园的先行配信任务，有先行配信就说明会有一般配信，不过目前提供下载的日程还没公布。

《黑2・白2》铁甲螳螂的虫系技能是用十字钳还是虫蛀好？

Email 正电宝宝

如果是技术师特性的话就用虫蛀，发挥特性后威力比十字钳高，虫族警告的话就用十字钳，另外蜻蜓点水也可以作为两种特性的候选招式。

不想买3DS LL，请问3DS的压屏现象严重吗？怎么解决？

安徽马鞍山 玮园长

其实压屏问题没有传闻中的那么恐怖，解决压屏的办法也有很多。比较省钱的是在合上机身时夹一块细软的擦镜布在中央，这样在平时擦拭机身、屏幕时也比较方便；另外花钱购买一个硅胶套能有效的避免压屏，对掌机也可以起到保护作用。

怎么让3DS上网快一点？还有会不会有一天能让3DS输入中文？

唐山 六格

上网快一点……只有提高网速呗；至于3DS输入中文，港版和台湾版的3DS主机会提供注音与仓颉输入法，可以输入中文，另外日版机就可以输入日文汉字。

只言片语 希幻《灵魂献祭》的风格。（沈阳 Jhosua）

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

范志瑄　昵称：Hisen

性别：男　年龄：14
拥有掌机：没有（求3DS啊啊啊啊……）
喜欢的游戏：《初音未来》、《牧场物语》、《洛克人EXE》、《学院黑塔利亚DS》
地址：福建省三明市梅列区安顺小区附5幢504室
邮编：365000　QQ：627411243
Email：627411243@qq.com
想说的话：这里是刚刚从动漫坑跳进游戏坑的新人，因为木有钱，所以一直都在用模拟器，求交流。

贺念禹　昵称：老豆

性别：男　年龄：19
拥有掌机：NDSi、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《生化》
地址：江苏省苏州市金阊区三元二村81幢105室
邮编：215004　QQ：632184780
Email：632184780@qq.com
电话：68266736
想说的话：加油！《掌机王SP》！

李博南　昵称：ガンダム

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《GVG》、《MGS》
地址：云南省昆明市五华区大观路46号二幢一单元402
邮编：650032　QQ：1065342936
Email：1065342936@qq.com
电话：13354611143
想说的话：期待《秋叶原》新作。

周亦星　昵称：A星

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《塞尔达》、《灵光守护者》、《初音》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区昆山中路95-1号461室
邮编：110032　QQ：1914410851
Email：zhouyx1212@163.com
电话：86402519
想说的话：祝小编们永远年轻，永远的十·七·岁·哦～～

只言片语　看了187辑孤狼的"只言片语"，才知道原来放假时写回函速度反而变慢的不止我一个……（马鞍山 玮国长）

赖名志
昵称：小皮志

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、iDSi
喜欢的游戏：《MHP》系列
地址：广东省湛江市廉江区安铺镇安东三巷十二号
邮编：524444　QQ：84144066
电话：13542065065
想说的话：喜欢动漫的朋友加我吧。

邓俊杰
昵称：柳叶潇风

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MGS》、《FF》
地址：广东省珠海市香洲区狮山路84号6栋601
邮编：519000
Email：djj2010@yeah.net
电话：13536590913
想说的话：中段考，用一个愉悦又恰当的词形容的话，那就是“蛋疼”……

吴汉辉
昵称：右肩蝶

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》、《战神》、《口袋妖怪》
地址：天津市河东区富民路滨河庭苑19-1-101
邮编：300182　QQ：997144378
Email：997144378@qq.com
电话：13132016952
想说的话：永远支持《掌机王SP》。

李智胜
昵称：小智

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《MHP》、《王国之心》、《马车》
地址：广西南宁市西乡塘区上尧村11队6号
邮编：530003　QQ：975418670
Email：975418670@qq.com
电话：18776794619
想说的话：那啥，为嘛暑假过得那么快啊啊啊啊！

贺若愚
昵称：鱼梓酱

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《光明》、《口袋》、《初音》
地址：新疆乌鲁木齐市头屯河八钢三管区117栋17号
邮编：830022　QQ：825411178
Email：825411178@qq.com
电话：18997905278
想说的话：吾王Saber赛高！

杨晨
昵称：才子

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、iDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《MGS》、赛车类
地址：天津市河北区红星之路5号
邮编：300240　QQ：1449081814
电话：18222873048
想说的话：最近天津暴雨不断，所以信也寄晚了，可恶，抽不了奖了啊！

何通
昵称：7号

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《轨迹》、《初音》、《逆转》
地址：河北省秦皇岛市山海关区斌扬花苑13-1-3
邮编：066200　QQ：631706122
电话：15103342856
想说的话：《碧之轨迹》下一部何时能出来呀！

黄义陶
昵称：Mars

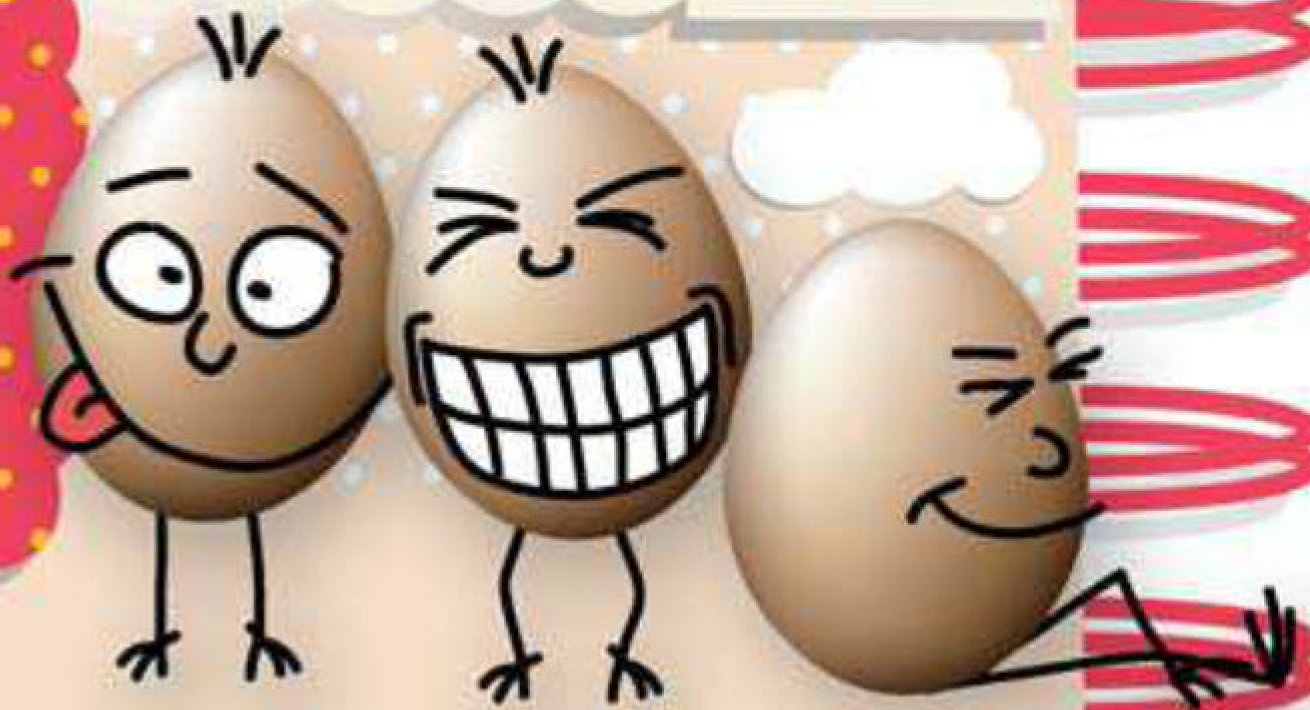
性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSL、PSP、3DS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《火纹》、《FF》、《初音》
地址：河北省唐山市路北区祥和里202楼5门601
邮编：063000
Email：farmstar@126.com
电话：15132591806
想说的话：这张回函表上的黑白熊好猥琐，翻过去一看还有只母的更猥琐。

Welcome....

栏目主持：白菜

吐槽记事簿

NOTEBOOK



马修
咕噜姐不在啊，毛老师。
白菜
那也木有办法呀。久违的吐槽时间到了。今天的主题是咱们刚刚过完的中秋+国庆，大家都谈谈自己是怎么过节的吧。
苍穹
在家码字(╮(╯_╰)╭)。
半夏
睡觉。
马修
计划是打算在家赶《口袋玩家》的稿子……结果第一天睡，第二天玩，第三天想来公司恢复点工作状态，结果没起成床。
Sienna
在家~
胧月
哪都没去，也没打游戏，看完了500页的小说。
澄香
放假宅在家。不过抽空去了一趟仙湖，好多人。
半夏
仙湖是哪?
马修
仙湖公园，深圳梧桐山那儿。
阿鲁
我每天都在外面跑，累死了。这算是我玩得最累的一个中秋+国庆，每天一大早就出门，晚上很晚才回家，什么叫早出晚归我算是体会到了。
苍穹
还是上班好吧(╮(╯_╰)╭)。鲁叔你HP补了多少了?
马修
回来上班吧，鲁叔。
白菜
“玩”得最累自重。这次长假太强了，各地景点都是人挤人，没想到深圳市内小小的公园也多人。
阿鲁
你都别说什么公园，我坐个车都挤死了，买个票还要排号……
马修
还好我宅了整整4天。
Sienna
这种节日出去不是去看风景的~而是看人~
半夏
天津人民又发扬了搞笑精神，在拥堵的高速公路上做广播体操、遛狗、打羽毛球。
白菜
结果全员都宅在家么……OTL。上次是谁说节假日要多出去走动走动的……
马修
出去干嘛……我家附近游泳馆的室外馆，人都挤成澡堂子了。
半夏
放假最大的痛苦是快递停了，我买的几本小说卡在仓库就是不给邮寄。
白菜
你的时机选得不好，干嘛正好在那几天买东西。
半夏
早就预定了。9月27日已经发货了，我有什么办法……
阿鲁
我买的AKB专辑也是节后才给我发过来的，附赠的海报到现在都还没到，坑死了。话说我坐车路过磁器口的时候，发现各种人挤人。记得有一年国庆我一交警朋友在磁器口里面执勤，我想进去找他，结果从门口挤到里面，100来米的路程花了半个多小时。
马修
那是你太胖，瘦的话你钻来钻去就很方便了。要不女生怎么多瘦都要减肥瘦身，长得瘦在节假日逛街省时省力。
白菜
这才是真相?
阿鲁
那个时候，胖和瘦已经完全不重要了，根本挤不动。你只要一进入人潮，要怎么走你就根本控制不了了，人潮往河里跳你都只有跟着跳。
澄香
好恐怖的人潮!
胧月
你意思是杰克和肉丝是被人推下去的，没有U jump I jump。
马修
那你还出门……
白菜
你可以不讲素质往死里撞过去。
阿鲁
那你就变成踩踏的目标了。
马修
对的，鲁叔。你吼一嗓子，冲进人群，人们会纷纷躲避你。速度要快要有冲力。
白菜
举起一把菜刀，效果极佳，还可以以最快速度见到你朋友。
阿鲁
我估计在那个场合鸣枪都没用。
马修
NONONO。你看东门那么多人，小偷一转身就消失了。你得会跑。比如你减肥成功后，横着跑。
阿鲁
反正自从经历过那一次之后，节假日我坚决不往所谓的旅游景点跑，太恐怖了。
白菜
今年好像特别糟糕。1800的景区涨到4000，去了只能看人。
马修
今年大概因为高速免费，所以出行的更多?
白菜
主要还是国有长假太少，带薪休假少又没普及，要全家出门旅游只能挑国庆，况且今年还是加上中秋一天，高速又免费。
澄香
看新闻简直恐怖了，幸好也不喜欢节假日出游。不过有些人放九天十天的不出门一趟就不值了。
阿鲁
你看长城上那些人，应了国歌的一句歌词：“把我们的血肉，筑成我们新的长城”。
白菜
长城那张图把我看笑了，我真的在想“这些人到底是去干嘛的”。
苍穹
毛老师表示去过日本一次，国庆长假哪儿都不去也值了。
半夏
毛老师表示去过日本一次，这辈子哪儿都不去也值了。
白菜
我本身就不太喜欢去景点观光什么的。这次日本行走累了，什么新宿、涩谷、银座，统统不去。
半夏
池袋又被你们忽略了。
白菜
池袋是去干什么的大家心知肚明~去年鲁叔跟我说日本街道上找不到垃圾桶，今年一去才体会到，难怪日本人基本都

是毛巾和手巾党，基本看不到在街上用面巾纸的。
胧月
一次哪够。
苍穹
明年再去呗。
胧月
看了一下预算将近一万。
阿鲁
你们是真心想累死毛老师吧。
苍穹
累归累，你再问毛老师他绝B还想再去啊。
白菜
绝B还想再去啊。在东京站转来转去，吃超大碗的鸡肉咖喱饭。
半夏
我在东京吃的最好吃的东西居然是意大利料理orz。
阿鲁
你可以跟乌冬组队自费去，让乌冬带你去看你最喜欢的南哥。
白菜
你这么喜欢你不去么？自从换推高柳明音后热情也没了？
阿鲁
我倒是想去，人家不给批签证，没存款的穷B去毛线个日本啊。月姐姐，你上次在烤肉店吃的那个饭是什么来着？鸡蛋拌饭？我当时吃了一口，觉得超好吃。
胧月
不告诉你。
半夏
快下班时间谈吃的，你们好狠的心。我去剪视频了不理你们了！
马修
毛老师对鲁叔关于马肉的美味公开否认了。鲁叔上次的确很不地道……
白菜
不止我否认，这是全员共识。
苍穹
毛老师一拍板“难吃！”谁敢否认？
马修
阿鲁
马肉好吃是UCG小编奈落说的，不是我……
白菜
可是你销魂地上镜了。
苍穹
鲁叔不是吃得挺high的，虽然表情有点奇怪。
白菜
就跟我游记里说的一样，固态的水，还老是嚼不烂。
阿鲁
我是在品尝，对于高级食材要闭着眼来品尝。虽然很难吃。
白菜
居然骗了我们一年多。
阿鲁
反正我从来没说过马肉好吃，谁让你们通过表情来解读的，哼。
酷洛洛
白菜
酷洛洛你想说啥？
酷洛洛
没啥，我上来瞎转悠一下，你们继续。
白菜
话说鲁叔你现在装穷没用啊，你上次小编寄语秀27单又被读者在贴吧挂上墙批斗了。
阿鲁
就是因为有钱就败所以才没存款啊。
白菜
也就是说“哥钱有的是，只是不存而已”。
半夏
视频还没转好，我回来了。
阿鲁
那我们再来聊聊吃的吧，月姐姐，那次的饭叫什么名字来着……
半夏
= =我还是走吧……
苍穹
听正Game送的OST，听到魔界村我就泪目了。
白菜
苍老师听十年才出一款的正Game的OST，现在听到哪儿了？
苍穹
听完了。你要下班杀去店里买么？
白菜
买来烧高香么，机器都还没买……
苍穹
正Game买来供起来啊，虔诚一点。
阿鲁
神马游戏？
白菜
你415元订了自以为占了便宜的游戏。
苍穹
“劈腿计划”，不对，《跨界计划》。
阿鲁
我没订，直接让苍穹锅锅给了个连接买偷跑版了。
白菜
乌冬说你早就订了，所以才没钱抽生写。
阿鲁
我猜到要偷跑所以没有订。
白菜
那不抽生写果然是热情下降了？
阿鲁
我本来对抽生写就没啥热情好不好，上次抽得还不错那次都还是你摸出来的。
白菜
乌冬不批判两句？
乌冬
写攻略呢，哪有那个美国时间。
白菜
你到底还有多少事瞒着我们，马肉一回，抽生写一回。
阿鲁
It's a secret。
苍穹
A secret makes a woman woman。你有这倾向？
白菜
你竟然记得这句话……
苍穹
我虽然不是英语系的，但好歹是过了6级的。
白菜
我指的是你的狩猎范围……
苍穹
这句话出自哪里？求毛老师指点。
白菜
装。
苍穹
真心求教，不耻下问。
白菜
找鲁叔去，他英语系。
阿鲁
我可不懂这些，我可是英语系的。
胧月
一个秘密制造出一个娘娘腔，是这意思么？
白菜
《名侦探柯南》里的台词。A secret makes a woman woman（秘密让女人更有魅力）。
胧月
认真的毛老师最可爱。
阿鲁
而且我也不喜欢看《柯南》。毛老师才是真饭。
白菜
竟然出自天天看战国历史的苍老师口里……
苍穹
我最爱的是三国史，谢谢。
白菜
上次做的攻略是？
苍穹
《无双》明显是战国系的给力，这是公认的了(╮(╯_╰)╭)。
白菜
大蛇系比较给力吧。
马修
其实《战国》比《大蛇》耐玩的。
白菜
好了，现在我们缺一句结语。
苍穹
“麻利地去买正Game吧。”
白菜
其实我现在是很挣扎……虽然那本资料集很水，但OST还是有点吸引力。
阿鲁
买啊，400来块钱的东西，你纠结个啥哟。
白菜
关键是没机器啊，买来真的只有烧高香，能看不能玩。
阿鲁
买啊，千来块钱的东西，你纠结个啥哟。
白菜
我等11号的蓝色LL啊。
苍穹
游戏可以存15个档啊毛老师。
白菜
不愧是十五年才出一个的正Game。
胧月
所以说日系粉的钱太好赚了。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

掌机王 自由谈



一转眼，2012年的E3和TGS就都结束了，各大厂商都展出了不少新作大作。而今年的中国的游戏展China Joy也由于索尼的参展而增色不少，从设立SCEG到参展China Joy，相信很多人都在猜测索尼是否欲再次开辟中国大陆市场。任天堂凭借神游代理的形式在国内另辟蹊径，为行货掌机在中国大陆占了小小的一席之地，而索尼在PS2时代经历过在中国大陆的失败尝试后，这次又会不会再次进驻？祝国内掌机市场早日实现正规化的同时并希望能如其他游戏市场那样大作迭出、欣欣向荣。

风雨江山何其粪
——从索尼参展China Joy说起

文 油条

2012年7月26日，中国游戏盛宴China Joy如期召开，除了琳琅满目的网游和同样琳琅满目的Show Girl外，这次还多了一名老朋友——SCE带着PSV和PS3来见大陆玩家了。

不知道SCE工作人员踏上这告别已久的舞台是什么心情，当年他们曾带着PS2踏上这舞台，可惜后来却迎接了失败。不管他们对过往是否还纠结，也不管他们带着什么心情，对大陆玩家来说，在自己的游戏展会上看到了过去只能在隔海相望的展会上才能看到的主机和游戏，相信大多数人心里都是无比激动的。

在China Joy之前，SCE还有一个动作，那就是在中国大陆成立SCEGD，与当初PS2进入中国市场时的高调宣传不同，SCEGD的成立比较低调，不过这并不代表SCE对于中国市场只是想参加个展览会而已，其背后真正的司马昭之心想必是路人皆知了。



◀SCEGD来了！

于是乎鄙人在翻阅着一张张China Joy的图片时，陷入思考.……

掌机市场的窘况

NDS已经在慢慢淡出市场，在其漫长的生命旅程中，《口袋妖怪 黑2・白2》让NDS在最后大放光彩，功德圆满，任天堂掌机接力棒正式交在3DS手上。而SCE的新掌机PSV也已经发售快半个年头了，本来应该是进入全新的时代，可是任天堂也好SCE也好，他们的接力似乎都不是很顺利。

在3DS首发后的持续窘况下，任天堂果断壮士断腕，减价行为在一片争议中打开了3DS市场，3DS终于接上了这一棒，如今任天堂的元气正在恢复，7月25日任天堂的财报也说明了这一点。而PSV也和3DS最初一样进入了无人问津的情况，就算美版欧版在国内狠狠打上1400的价格，就算价格已经让JS们发出“这掌机能卖吗”的无奈呼喊，它的销量依旧被PSP秒杀，起码鄙人这个暑假就帮三位同学买了PSP，而PSV只有一位同学让鄙人代购。

两大掌机还没正式进入大陆市场，这个

 本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



▲今后大记事都会写到3DS降价。

可以就算了，然而在日本和欧美市场，PSP也是抢尽风头。“《高达 战争回忆》是PSP最后的高达游戏了吧.？”然后《高达 木马的轨迹》公布了。“《木马的轨迹》会为PSP高达游戏画上句号了吧？”结果《SD高达 超越世界》公布了——NBGI，你这是要闹哪样！PSP迟迟不肯退出市场，大作虽然不及当初对抗3DS初售时那么强大，但也从没断过。好吧，我相信SCE面对这情况淡定到异常，背后肯定有大阴谋……而日本游戏市场整体呈现低迷、欧美掌机市场始终未能完全打开，这些也都无时无刻在敲着掌机界两大巨头的膝盖——早点开发新圣地吧。

这片风雨江山的过去

每次说到中国大陆的行货主机，就总会提到无比坑爹的行货PS2，宣传时的五个首发城市的轰炸式准备，结果却只剩下两城市首发，之后的市场情况也甚是不如意，缺游戏和售价高的行货不但鲜有人问津，在其反衬下水货反倒成为更多人的选择。这也让SCE失望之极，调头去筹备新一轮的主机战。

众所周知，GB尽管没有正式的大陆行货，但却有香港万信代理的GB给国内玩家带来物美价廉的体验；而小霸王更充当了任天堂游戏的宣传助手，其流行让大小JS喜笑满面。诚然，后者在主机盈利上没给任天堂带来什么经济上的收入，不过任天堂在那会本来也没有进入大陆市场的行为，意愿有没有我们不知道，起码GB也好小霸王也好，还是为大陆市场过去的掌机和主机历史写下了人们津津乐道的一页。

至于神游这个代理公司，在大陆发行了几部任天堂行货主机，其中小神游SP卖得比较好，算是在GBA后期把中国市场收得七七八八。iDS系列虽然没有成功打压水货市场但也分得半壁江山，至于神游机就只能怪出得晚而且N64不争气了。转念抛开个人的一些成见，客观来说神游在大陆市场的战绩尚能接受，套用某网友一句话：“起码你看那新主机发售了，我们这能有个盼头，有个不锁全区的神游机器啥的……”

江山的现况与进入市场之难

进入这市场到底有多难？政策原因不必多说，不过近年来这方面的条件已经改善了许多。而反观上面过去的历史，不难发现这之外还是那么几个：老生常谈的问题就是盗版、破解和下载，这几乎是所有电子产品进来都面临到头疼问题。即使是拥有不俗的市场洞察力的苹果，在开拓市场时也遇到了店门口挂着“买行货iPhone帮刷机”的尴尬场面。



▲PSV破解一直没停过。

PS2进入大陆市场后就在水货和盗版碟的轰炸下草草收场，神游方面只是单纯地卖主机卖主机卖主机，游戏没怎么卖，网络上充斥着“XX游戏偷跑、XX极速下载、XX日版下载放出……此处可清晰观察到在大陆破解是决定一台主机火热与否的首要条件。君不见有多少购入3DS的玩家是买个机器加个耐玩的游戏，然后一边将这个游戏打到海枯石烂一边等3DS破解？

推出一个主机就真的只能卖主机了，那各巨头又如何能放心地把自己的新玩意往大陆市场搬？鄙人是支持正版的，无奈囊中羞涩，多数时间只能玩盗版，如今3DS和PSV也都未破解自身游戏，随着生活水平不断提高，正版意识不断深入，反破解技术力不断上升，相信盗版问题会被逐步解决。

不过这里也牵涉另一个问题。我们去哪买游戏？i3DS若是锁了大陆区，那照神游出NDS游戏那个效率……iDS的正版游戏太少

了，这些少得可怜的正版中文游戏显然很难成为玩家们购买主机的动力，就算是已有多年市场沉淀和积累的港台市场，新主机上市后也会面临一些游戏没有对应区域只好玩水货的问题，鄙人无法乐观地认为新行货掌机上市后大陆能保持和日版美版游戏同步的上市速度，即使是不翻译的版本。



▲少数的中文正版游戏之一。

而除了令各社擦汗的盗版破解问题以及各玩家真心伤不起的行货游戏问题外，还有个市场需求的问题——若是时常关注隔壁的手机市场和网游市场的同学就很清楚。近年来爆发式的智能手机普及率比起当年爆发式的网游普及率有过之无不及，大街小巷都是一台台智能手机，加之国内厂商代理网游和新游戏的受欢迎程度（此处不提游戏素质）以及微博逆常理式的成长等等大众喜闻乐见的新闻，我们有足够的证据告诉各社的大佬们，此处钱多人多速来。

只要能成功打响市场，接下来只要保持足够的宣传，在人们口耳相传争相攀比的情况下，主机也能进入良性循环，说不定会和上面提到的例子一样爆发，届时各社都会一刷近年财政赤字，狠甩缠身多年的低迷晦气，把金融危机带来的影响大书为励志史，更可在世界游戏史上占据极高篇幅。倘若真打开此油水圣地，到时定然各大小巨头争相入市，四面八方的游戏开发室如雨后春笋般各露头角，数之不尽的山寨们也会集中力量攻击此处。此乃是各社进入中国大陆市场时需要考虑的问题，也是进入后的问题，此处按住不再叙。

风雨江山的未来

也许是PS2的失败真的吓到了海外的大佬们，也许他们在尝试这块市场时遇到了我们无从得知的难处，这片市场有着太多的不可预见的困难，即便绕过一路上那些奇奇怪怪的阻挡，各主机也不见得立刻桃李满地，原创的盛大盒子和SCE探索的失败就一直是让硬件厂商们踌躇进来的原因。

只有当良性循环成功展开后，我们才能看到这市场的开始，那有谁能充当这个勇敢的开拓者呢？鄙人认为任天堂和SCE社已具备各方条件，就差一个勇气高举行货之旗，在先打入市场站稳脚后，真正把日欧美游戏文化引入的时机，这时便是大展拳脚的时候，国内的掌机市场也许有望进入行货时代，其带动的相关产业也会发达起来，大陆玩家能享受真正随时随地的ACG生活。

若此市场有幸被打开，鄙人也希望国内各游戏公司能拿出真本领，开发出超越日欧美的好游戏、好主机，打向市场打向世界。总而言之，鄙人希望市场正规化，各社携主机进入中国大陆市场；也希望国货自强，让掌机玩家们玩着国内外的大作们，享受这令人深爱的游戏！

江山何其美！掌机也好家用机也好，巨头们何尝不想开拓？何尝不想建功立业？SCEGD、神游、China Joy……SCE和任天堂已经在行动着，鄙人期待大陆市场步入正轨的那一天！



▲终有一天不是梦！

玩家点评

3DS	3DS LL
厂商：Nintendo	类型：—
评论人：刘明	评分：9



作为3DS改良版的3DS LL，笔者自然预测过其肯定会推出，但没想到会来得如此早，仔细一想，会不会也在迎合社会上的便携移动设备的大屏化风潮呢？而且之前关于3DS屏幕小的抱怨想必任天堂也都有所听到吧。

外型上来说，下方的圆角设计的确让主机握起来非常舒服，但整体上的视觉感比起方方正正的3DS来说……只能说各有千秋吧。按键来说，三个功能键的改良实在是太棒了，以前笔者玩《战国无双 编年史》总觉得按START时会慢半拍，但现在完全没有这种不爽了。而种种改进中，最显眼的当然是增大近一倍的屏幕，大魄力的同时，也并没有因此而丝毫影响到画质，玩《MH3G》和《生化危机》时的感觉尤其明显！至于没加右滑杆，除了成本问题，大概也和对应游戏太少而且并非一定需要有关吧。

当然，3DS LL的设计也存在一定的不足，没有充电器算一个，但对我等国内玩家没什么影响。而声音虽说比3DS也就小了1/3，用耳机也基本没多大差别，但在一个人不戴耳机玩的时候还是会略有不爽，不过玩了两天倒也习惯了……

PSP	光明之刃
厂商：SEGA	类型：RPG
评论人：QQSJS	评分：8

作为PSP末期的知名作品，本作素质可谓优秀。Tony大神的人设、豪华的声优阵容、从《战场的女武神》搬过来的战斗系统、精美的画面加上丰富的任务与好感度事件，都给了玩家良好的游戏体验。但是本作也有一些不算问题的问题。

首先就是敌人能力过低。其次就是敌人AI过低，游戏中敌人经常会干一些让人匪夷所思的事，例如从我方近战人员身边走过而不攻击，一心冲向我方远程职业，走到一半发现攻击不到又往回跑，还经常冲到站着我方人员的塔下发呆。

这些导致了本作难度非常低。导致本作毫无战略性可言，做支线时不免有些枯燥，各种华丽的特技也因为没有使用必要而存在感低下。但低难度也有好处，那就是游戏过程十分轻松。战斗时只要伴随着歌姬的歌声秒杀敌人就可以，感觉相当惬意。此外还可以尝试一些别的玩法，例如用塔聚怪再用范围攻击将敌人一次全部秒杀，爽快感十足。

总的来说，本作除了难度上的小小瑕疵，其他方面都非常不错，诚意推荐给想轻松游戏的玩家，追求战略性的还是去玩《战场的女武神》吧。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

《跨界计划》入手！第一感想是盒子真大，看起来比其他的游戏气派了不少。作为购入的第一款3DS游戏来说值了。接下来就期待蓝色3DS LL赶快到货了。

3DS 日版 节奏猎人 和声骑士

リズムハンター　ハーモナイト

●加血方法

在本作中，血量初始为5滴，最多为8滴，失败后重新挑战也会以5滴开始。但每关开始时会保留之前一关的过关时血量，而这对于一些难度高、尤其是没有加血蛋的隐藏关，就可以应用到了。方法就是在挑战关卡失败后，可以去非常熟悉的蛋多的关卡去打一遍，比如1-1，加血的蛋多达4个。但需要注意的是，并不是血量充足就可以顺利过关，隐藏关卡中悬崖众多，敌人也密集，不熟悉的话8滴血也跟本不够，因此熟练关卡、背版也依旧有必要，使用该秘技只是多增加3次普通的失误次数。

PSP 日版 启魂者

ソールトリガー

●暗号密码

在官网上的“ソ–ルトリガ–养成学校”中可以玩到与游戏中的角色对话的小游戏。将其剧情发展到完结后，可以获得一个暗号密码。在游戏中第二章后去3层最深处，与中间对应的角色对话，就可以输入密码获得道具。

エマ：kuronokamidome
ソフィ：revolvercannon
ヴァルタ–：fukusyuu
ワイル：ohgon_to_konton

PSP 日版 SD高达G世纪 超世界

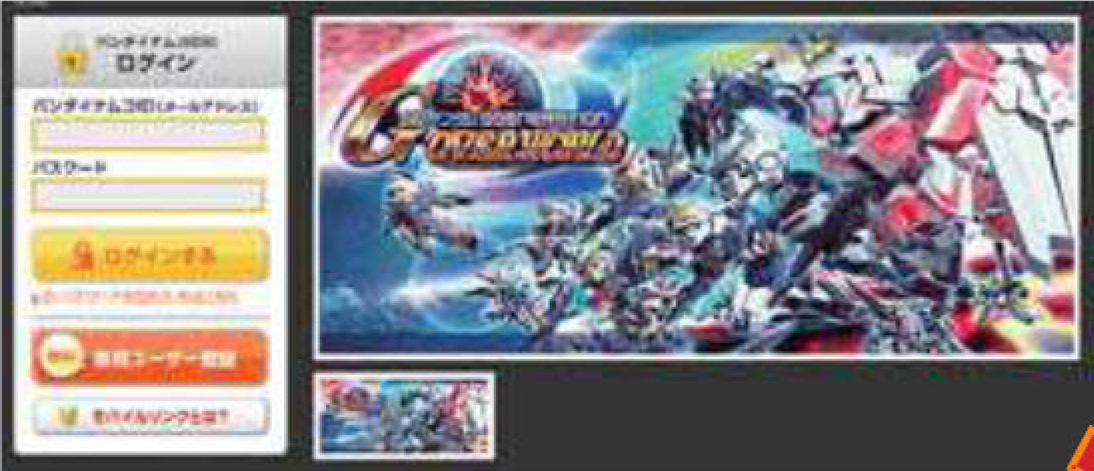
SDガンダム Gジェネレーション オーバーワールド

●密码

モバイルリンク一项是针对NBGI网站的功能，选择这一项之后，玩家可以看到自己专属的机器码（キ–コ–ド）。然后用电脑登录モバイルリンク的网站（http://mobilelink.channel.or.jp/pc/），之后可以使用自己的邮箱来注册一个账户。此时，玩家通过各种手段能够获得官方赠送的密码，将自己的机器码和赠送密码输入官方页面后能够得到一个解锁码，再将解锁码输入PSP的游戏里，就可以拿到奖励了。下面列出一些已知的官方赠送密码。

赠品	密码
OP[ユニットレベルアップ]	MANAPYGLGTWACXKL
OP[キャラクタ–レベルアップ]	ASFCVMAAWDLQOKEK
デルタガンダム	VSNEDLCTQKMAAYZA
ガンダムエピオン（EW）	AABGTJYBGGSJDFIB
ガンダムアヴァランチエクシア	FJGLAYHEAXLHDLVI
ガンダムジェミナス01	QCQOQMXIIGAXPFIE
真骑士ガンダム	MHBCKMTXQEASSBTE
クロスボ–ン・ガンダムX1パッチワ–ク	HPBMWFDJHABKQMJP
ウイングガンダム（EW）	JHUFBAQXIGMHUMCO
AGE–2ノ–マル	AUCYAJBBXSILVIMQ

详细步骤



点击左下角的“新规ユ–ザ–登录”。



在方框中输入邮箱地址，QQ邮箱就可以了。



收到验证邮件，点击下方的链接地址。



完善个人信息。パスワ–ド为密码，ニックネ–ム为昵称。确认无误后选择登录。接下来参照第一张图左侧输入输入邮箱和密码登录，完成后点击右侧的游戏主题图进入专门页面。



点击右下角的“キャンペ–ン一览へ”即可看到所有的链接。参照上文中给出的赠品名称，选择对应的链接进入。





将“パスコ–ド”字样下的解锁码在基地主菜单中“モバイルリンク”一项下输入，系统自动存档后获得“デルタガンダム”。

以“デルタガンダム”为例，キ–コ–ド一栏内输入机器码，キャンペ–ンコ–ド一栏内输入密码，点击“内容确认”，再点击“获得する”。

栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

10月份三大平台上的佳作基本集中在中旬，《跨界计划》和《勇气原点》对于日式玩家均有很强的亲和力，是值得关注的软件。而疲软的PSV本月也有《零轨 进化版》、《纸盒战机W》、《刺客信条Ⅲ》、《街霸对铁拳》四款不算边缘化的游戏，此外《瑞奇与叮当 全面突击》的发售日也从原先的未定提前到年内，或许可以期待一下为了填补年底的软件空白而有可能提前的其他第一方作品。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年10月			
25日	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	5670日元
30日	变形金刚 领袖之证	Transformers Prime: The Game	Activision	ACT	29.99美元
		2012年11月			
1日	世界足球 胜利十一人2013	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2013	Konami	SPG	4980日元
8日	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	4800日元
8日	宝石宠物 随魔法华丽舞动	ジュエルペット 魔法でおしゃれにダンス☆デコ～！	Furyu	ACT	5229日元
11日	纸片马里奥 贴纸之星（美版）	Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	RPG	39.99美元
15日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！ シンデレラレッスン	NBGI	SLG	5040日元
15日	雷电十一人1・2・3 元堂守传说	イナズマイレブン1・2・3！！ 元堂守传说	Level-5	RPG	5800日元
16日	索尼克全明星赛车 变形	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	RAC	29.99美元
20日	守护者的崛起	Rise of the Guardians: The Video Game	D3 Publisher	A・AVG	29.99美元
22日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにち たまごっち	NBGI	SLG	5040日元
22日	终极军团	エクストルーパーズ	Capcom	ACT	5990日元
22日	危险老爷子邪和1000个朋友邪	でんぢゃらすじーさん邪と1000人のお友だち邪	NBGI	ACT	5040日元
23日	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲートと∞迷宫（むげんだいめいきゅう）～	Pokemon	RPG	4800日元
29日	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO-ナルト-SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	5230日元
29日	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	5980日元
29日	解放之剑 艾克希布	アンチエイ ンブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
		2012年12月			
6日	纸片马里奥 超级贴纸（日版）	ペーパーマリオ スーパーシール	Nintendo	RPG	4800日元
13日	雷电十一人GO 2 时空之石 热风	イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ	Level-5	RPG	5500日元
13日	雷电十一人GO 2 时空之石 雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ライメイ	Level-5	RPG	5500日元
13日	美食的俘虏 美食怪兽	トリコ グルメモンスターズ！	NBGI	RPG	5800日元
27日	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	5800日元
		2012年内			
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
		2013年3月			
未定	怪物猎人3 终极版（美版）	Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	ACT	售价未定
未定	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	售价未定
		2013年春			
未定	超速变形伽罗Z（暂名）	超速变形ジャイロゼッター（暂名）	Square Enix	TAB	售价未定
未定	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
		2013年内			
未定	路易的鬼屋2	ルイージ マンション2	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遗产	Level-5	AVG	售价未定
未定	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	逆转裁判5	逆转裁判5	Capcom	AVG	售价未定
未定	联合02	GUILD02	Level-5	ETC	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN （暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年10月			
25日	心跳回忆 女生版 双重包	ときめきメモリアル Girl's Side ダブルパック	Konami	SLG	3990日元

跨界计划

10.11 ◆NBGI◆S・RPG◆6280日元

S 期待度



最大的卖点毫无疑问是集合了NBGI、Capcom和SEGA三大厂商的人气角色，对于游戏历多年，对角色有深厚感情的玩家有着难以估量的杀伤力。类型为S・RPG，因此讲究排兵布阵，但战斗方式类似于“《无限边境》系列”，玩家通过自己输入指令，对敌人进行连技攻击，爽快感十足。

勇气原点 飞翔妖精

10.11 ◆Square Enix◆RPG◆6090日元

A 期待度



虽然是没有挂“最终幻想”名号的原创作品，不过与《光之四战士》相似至极的游戏轮廓以及“BDFF”的缩写都可让玩家将其视为《四战士》的精神延续。复古的战斗方式在导入“勇气”和“重置”两项系统后增加了其策略性，由Sound Horizon的主创作人REVO一手打造的音乐同样绕梁三日。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年10月			
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	5980日元
18日	英雄传说 零之轨迹 进化版	英雄传说 零の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6090日元
18日	纸盒战机W	ダンボ–ル战机W	Level–5	RPG	4980日元
25日	街头霸王对铁拳	スト リ–トファ イタ–×铁拳	Capcom	FTG	4990日元
30日	刺客信条Ⅲ 自由使命（美版）	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	ACT	39.99美元
30日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	39.99美元
		2012年11月			
15日	刺客信条Ⅲ 自由使命（日版）	アサシン クリ–ド Ⅲ レディ リバティ	Ubisoft	ACT	6090日元
20日	索尼全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	ACT	39.99美元
29日	Fate/stay night 新星	フェイト/ステイナイト[レアルタ・ヌア]	角川Games	AVG	6300日元
29日	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ Plus ア–ランドの炼金术士2	Gust	RPG	6090日元
		2012年12月			
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年10月			
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	4980日元
18日	不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来のシレン4 Plus 神の眼と悪魔のヘソ	Spike Chunsoft	RPG	4620日元
18日	纸盒战机W	ダンボ–ル战机W	Level–5	RPG	4800日元
18日	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子与队士们	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子と队士达	Idea Factory	AVG	6090日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 甜蜜乐曲	アイドルマスタ–シャイニ–フェスタ ハニ– サウンド	NBGI	MUG	5980日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 跃动音符	アイドルマスタ–シャイニ–フェスタ ファンキ– ノ–ト	NBGI	MUG	5980日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 诱人曲调	アイドルマスタ–シャイニ–フェスタ グル–ヴィ–チュ–ン	NBGI	MUG	5980日元
25日	快餐店之恋4 夏之记忆	Piaキャロットへようこそ！！4 ~夏の记忆~	GN Software	AVG	6279日元
25日	精神创伤的辐辏 阴影 Ⅱ	トラウマの辐辏 TENEBRAE Ⅱ	Boost On	AVG	3969日元
25日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园狗耳篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽ–たぶる 学園ドッグ・イヤ–编	Boost On	AVG	6090日元
		2012年11月			
1日	世界足球 胜利十一人2013	ワ–ルド サッカ– ウイニングイレブン 2013	Konami	SPG	3980日元
15日	召唤之夜4	サモンナイト4	NBGI	S・RPG	3990日元
22日	幸运之杖2 FD 献给你的终章	ワンド オブ フォ–チュン2 FD ~君に捧げるエピロ–グ~	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	解放之剑 艾克希布	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
29日	玻璃心公主	グラス ハ–ト プリンセス	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	圣斗士星矢Ω 终极小宇宙	圣斗士星矢Ω アルティメットコスモ	NBGI	FTG	5230日元
29日	学园战争	スク–ルウォ–ズ	QuinRose	AVG	6300日元
29日	遗失断片 侦探物语全集	ミッシングパ–ツ ザ・探偵スト–リ–ズ コンプリ–ト	日本一Software	AVG	5040日元
29日	黄昏的禁忌之药 携带版	黄昏のシンセミア PORTABLE	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	假面骑士 超巅峰英雄	假面ライダ– 超クライマックスヒ–ロ–ズ	NBGI	ACT	6280日元
29日	恋爱面前 校规无视	恋は校则（ル–ル）に缚られない！	角川Games	AVG	5040日元
29日	你是主人我是仆 侍奉日记 携带版	君が主で执事が俺で~お仕え日记~ぽ–たぶる	Minato Station	AVG	6279日元
未定	恋爱随意链接 预知随机	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	AVG	6280日元
		2012年12月			
13日	笨蛋、测验和召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ–タブル	角川Games	AVG	6090日元
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元

DVD光盘内容导视

■任天堂网络直播会联播

- 3DS LL新颜色公布
- 《新・超级马里奥兄弟2》下载包介绍
- 《立体动物之森》试玩演示



游戏展望台

- 高达破坏者
- 维京海盗大战
- 寂静岭 记忆之书
- 偶像大师 闪亮音乐祭
- 召唤之夜4
- 海贼王 冒险黎明
- 魔笛 初始的迷宫
- 纸片马里奥 贴纸之星





新作特搜队

- 伊苏 塞尔塞塔的树海
- 老虎和兔子 独占直播
- 电波人RPG2
- 全职猎人 奇迹冒险
- 召唤之夜3





喧闹游园

- 《瑞奇与叮当》十周年特别影像
- 艾鲁猫短篇动画



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《伊苏 塞尔塞塔的树海》展示视频中，第一场的计时BOSS战小编所用时间是多少？

A.22分53秒　B.23分53秒　C.24分53秒



PEGA精美游戏周边 3名



閃乱カグラ SHINOVI VERSUS

-少女達の証明-

TGS2012 会场战利品大抽奖

看完上辑为大家预告的TGS奖品之后（即以下各奖品），大家是不是已经准备好了呢？只要剪下这辑掌门人中的TGS大抽奖印花，并贴在回函表一同寄来我们编辑部，就能够参与这次大抽奖了。奖品都是由小编从日本东京游戏展带来的各种会场战利品，非常罕有，大家赶快心动吧！

参与方式：

剪下本辑187页中的抽奖印花，并在2012年11月2日前（以邮戳时间为准），连同本辑附赠的“读者回函表”一并寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》服务部（邮编730020），你就有机会获得以下奖品，本次中奖名单将会在《掌机王SP》第194辑上公布，敬请关注。



《怪物猎人4》主题单肩包 2名



《怪物猎人4》主题清凉扇 2名



《街头霸王对铁拳》收纳包 1名



《怪物猎人3G》主题文件夹（双份） 1名



SEGA超大购物袋 3名



《圣人协奏曲》清凉扇 1名



《终极军团》荧光棒 2名



《初音未来 女歌手计划f》清凉扇 4名



《勇者斗恶龙》史莱姆清凉扇 1名



《幻想生活》主题文件夹 2名